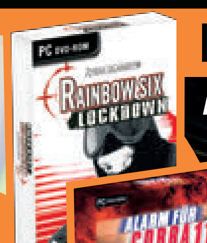
PC Games

Wissen, was gespielt wird



Extra-Heft im Heft: Gamescom Guide

3 VOLLVERSIONEN AUF DVD



RAINBOW SIX: LOCKDOWN
Actionreicher Taktik-Shooter mit packender Antiterror-Story

ALARM FÜR COBRA 11 NITRO
Das Spiel zur TV-Serie: Crashs und heiße Verfolgungsjagden

THE SILVER LINING
Inoffizieller Nachfolger von King's Quest: Spannendes Fantasy-Adventure

CODES IM HEFT!

Gamer Unlimited
Top-Hits wie The Witcher, Mafia, Drakensang und Company of Heroes 14 Tage uneingeschränkt spielen! */**

150 Games kostenlos spielen! Infos auf Seite 9

Need for Speed: World
Schalten Sie einen Mazdaspeed 3 frei *

Cultures Online
Zusätzliches Expeditionsziel Oberhausen mit brandneuen Quests *

Runes of Magic
Geniales Nachtfalken-Kostümpaket *

* Erfordert Internet-Zugang. ** Spiele ohne Jugendfreigabe erfordern einen Altersnachweis, gültig bis 27. Oktober 2010.

EXKLUSIV ANGESPIELT!

RAGE

Wir waren bei id Software und haben den Wunder-Shooter als Erste ausprobiert!

ENDLICH ENTHÜLLT!

DRAGON AGE 2

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick!

EXKLUSIVE BILDER + VIDEO

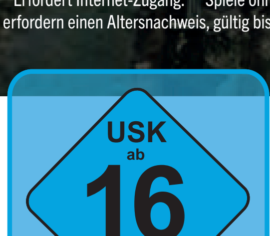
GOTHIC 4

Die Beta-Version im Check: Detaillierte Spieleindrücke zur Rollenspiel-Hoffnung

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH

ALICE 2

Die Fortsetzung des Kult-Klassikers!



08/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50


SQUARE ENIX.
Nintendo
DRAGON QUEST
IX
Hüter des Himmels
DEIN HELD. DEIN ABENTEUER. DEIN DRAGON QUEST IX.
In der wundervollen und gefährlichen Welt von Dragon Quest sind einzigartige Abenteurer gefragt. Denn Helden gibt es viele. Aber einen Helden gibt es nur einmal: deinen! Schaffe aus vielen Attributen – wie Haarfarbe, Geschlecht und über 1000 Items – deinen einzigartigen Charakter. Erlebe mit seinen speziellen Schwächen und Stärken ein Abenteuer, wie nur du es erleben kannst! Mit von der Partie sind drei Freunde – die unterschiedlicher nicht sein können. Wenn du möchtest. Und im Multiplayer Modus kannst du dir aussuchen, mit wem du gemeinsam dein episches Abenteuer bestehen möchtest.
NINTENDO DS
WWW.DRAGONQUEST9.DE
©2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 NINTENDO.

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Audienz bei id Software

MONTAG | 28. Juni 2010
pcgames.de macht mobil: Seit heute können Sie sich auf m.pcgames.de rund um die Uhr auch unterwegs die neuesten News, Tests, Tipps und Screenshots direkt auf Ihr Handy oder Ihr iPhone holen. Natürlich kostenlos!

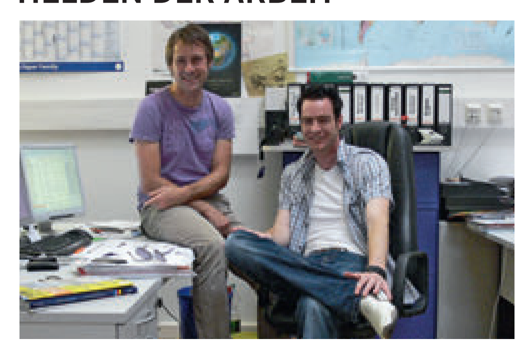
DIENSTAG | 29. Juni 2010
Bei id Software in Dallas spielt PC-Games-Redakteur Sebastian Weber zum ersten Mal jenen Über-Shooter, den die meisten anderen Journalisten bislang nur aus zwei Metern Entfernung gesehen haben – **Rage**. Dass Sebastian zudem ein Interview mit Programmier-Legende John Carmack geführt hat, müssen Sie uns glauben, zeigen können wir es nämlich nicht: Mr. Carmack war auch durch gutes Zureden nicht zu einem Schnappschuss zu bewegen. Als deutlich weniger schüchtern erweist sich id-Chef Todd Hollenshead: Der packt die drei anwesenden Redakteure nach getaner Arbeit in seinen riesengroßen Hummer-„Panzer" – der Auftakt für einen rauschenden Abend in einem feudalen Nachtclub. Das „rauschend" ist wörtlich zu nehmen: Gerüchten zufolge wurde auch das eine oder andere Gläschen Wodka verkostet. Sebastians ungetrübte Spieleindrücke lesen Sie in unserer Titelstory ab Seite 28.

DONNERSTAG | 8. Juli 2010
Überraschung: Drei Wochen nach der E3 in Los Angeles kündigt Bioware die **Dragon Age**-Fortsetzung an. Auf Seite 72 haben wir die bislang bekannten Fakten für Sie zusammengetragen. Auch einen Termin für **Dragon Age 2** gibt es bereits: März 2011. Wer nicht solange warten will: Im Herbst kommt es zum Showdown zweier großer Fantasy-Rollenspiele: **Two Worlds 2** und **Gothic 4** – beide haben wir angespielt und miteinander verglichen (Seite 38).

SAMSTAG | 10. Juli 2010
Es spricht zweifellos für ein Spiel, wenn fünf wackere PC-Games-Leser einen Juli-Samstag bei Außentemperaturen jenseits der 35 Grad in der PC-Games-Redaktion verbringen (und nicht etwa im Freibad). Einen ganzen Tag lang wird Kalypsos Wirtschaftssimulation **Patrizier 4** kritisch geprüft – welches Fazit unsere Lesertester ziehen, lesen Sie in unserem Report ab Seite 52.

Wir freuen uns darauf, Sie ab 19. August auf unserem Gamescom-Stand in Köln (Details auf Seite 20) willkommen zu heißen, und wünschen Ihnen jetzt viel Spaß mit der neuesten Ausgabe.
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Getreu dem Motto „Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger" sorgen Martin Closmann (links) und Jörg Gleichmar dafür, dass unsere Heftseiten rechtzeitig in der Druckerei vorliegen – und die fertigen PC-Games-Ausgaben dann genauso pünktlich in den Briefkästen der Abonnenten und beim Zeitschriftenhändler landen.

AKTUELL IM HANDEL



PC GAMES POWER PLAYER
Nach der tollen Resonanz auf die erste Ausgabe ist jetzt das zweite Heft unseres Profimagazins erhältlich (auch unter shop.pcgames.de): Freuen Sie sich auf eine **Starcraft 2**-Extrabeilage, die 20-seitige **Modern Warfare**-Titelstory, die **Battlefield: Bad Company 2**-Fahrschule und ausführliche Guides zu **GTA 4**, **Fallout 3**, **Anno 1404** u. v. m.



Cabal Online: Das offizielle Magazin
Nach **Runes of Magic** und **4Story** widmen wir jetzt einem weiteren kostenlosen Online-Rollenspiel ein eigenes Sonderheft: Das Magazin enthält neben jeder Menge Tipps ein Weltkartenposter, eine DVD mit dem kompletten Spiel und einen Gutschein für 10 Euro Startguthaben zum Sofortloslegen.

INHALT 08/10

MAGAZIN

HARDWARE

SPECIAL

SERVICE

VORSCHAU

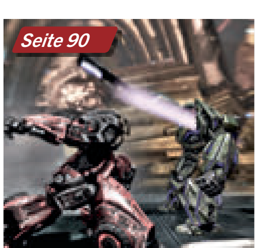


ab Seite 84



APB: ALL POINTS BULLETIN

Das Action-MMO der etwas anderen Art: Schießereien, Verfolgungsjagden, dazu jede Menge Individualisierungsmöglichkeiten für Ihren Charakter. Gute Ideen hat **APB** jede Menge, allein: In der aktuellen Fassung des Spiels gibt es einfach zu viele Spaßbremsen. Welche das sind, verrät der Test.



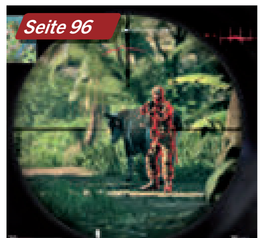
TRANSFORMERS: KAMPF UM CYBERTRON

Hirnlose Rätsel, dünne Handlung, aber massig Action. Die Ballerorgie mit **Unreal Engine 3**-Grafik kann zumindest beim Kawumm-Faktor punkten.



SINGULARITY

Die Traditionsschmiede Raven wagt sich nach zahlreichen qualitativ hochwertigen Lizenzprodukten endlich wieder an ein völlig eigenes Spiel. Beinhaltet der Zeitreise-Shooter aber auch genug neue Elemente?



SNIPER: GHOST WARRIOR

City Interactive liefert seinen bislang besten Shooter ab. Trotzdem reicht es nicht, um zu überzeugen, **Sniper** ist einfach zu langweilig inszeniert.



SUMMER CHALLENGE

Ohne offizielle Lizenzen an Bord will einfach keine richtige Stimmung aufkommen. Immerhin sind die Disziplinen ordentlich umgesetzt und sorgen für Kurzweil.



ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD

Bohemia Interactive bemüht sich, verlorenen Boden auf dem Feld der Militärsimulationen gutzumachen, scheitert aber an bekannten Mängeln. Schade!



MONKEY ISLAND 2: SPECIAL EDITION

Das Original war bereits Kult, doch dieses liebevoll restaurierte Remake ist noch besser: Guybrushs zweites HD-Abenteuer sichert sich eine Top-Wertung!



TOY STORY 3: DAS VIDEOSPIEL

Buzz Lightyear und seine Spielzeugkumpels sind zurück: Nicht nur im Kino, sondern auch auf dem PC sorgen sie für gute Laune. Das Spiel ist kein Riesenhit, aber gut!



ALIEN BREED: IMPACT

Knapp 20 Jahre nach dem Debüt auf Amiga und PC kehrt **Alien Breed** zurück. Erfolgreich? Das erfahren Sie im Test zum Actionspiel auf Seite 104.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Alarm für Cobra 11: Nitro

Vollversion auf DVD

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Serientypisches Feeling mit explosiven Karambolagen in detaillierter 3D-Grafik
- Mehr als 20 verschiedene Automodelle für den Gegenverkehr mit optischem Schadensmodell sowie 15 verschiedene Fahrzeuge, die man im Verlauf des Spiels steuern darf
- 25 Aufgaben in drei serientypischen Szenarien
- Dank neuartiger Rampentechnik gibt es eindrucksvolle Sprungeinlagen, die den Autostunts der TV-Serie nachempfunden sind.
- Einzelrennen-Modus und Karriere-Modus
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 1,8 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 256 MB RAM, 1,3 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600/Ati Radeon X800 ruckelfrei!

Auf den Spuren von Semir und Tom
Erstmals in der **Alarm für Cobra 11**-Serie jagen Sie in **Nitro** mit Höchstgeschwindigkeit im neu hinzugekommenen Einzelrennen-Modus auf 35 Rennstrecken nach Bestzeiten und Gesetzesbrechern. Die Replay-Funktion zeichnet spektakuläre Stunteinlagen auf – inklusive waghalsiger Sprünge mit Ihrem Wagen von diversen Rampen aus – und setzt sie in kleinen Videosequenzen beeindruckend in Szene. Der beliebte Karriere-Modus aus den bisherigen Teilen der Serie steht Ihnen wieder zur Verfügung.

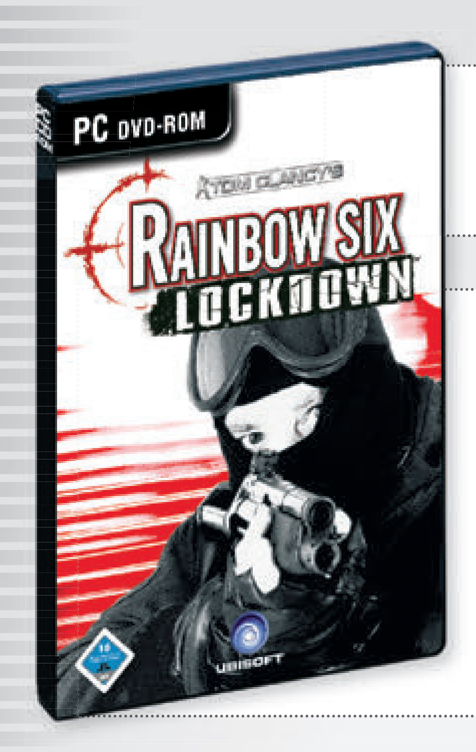


Werden Sie Ihr eigener Stunt-Choreograph
Mehrere Autos wirbeln durch die Luft, ein Tanklastwagen explodiert, ein Polizeifahrzeug hebt nach einer Kollision mit einem LKW von der Straße ab und überschlägt sich – was in der TV-Serie **Alarm für Cobra 11** an der Tagesordnung ist, ist auch fester Bestandteil von **Nitro**. Mit der Replay-Funktion setzen Sie Karambolagen, die Sie durch Ihre Fahrweise im Spiel ausgelöst haben, im Nachhinein gekonnt in Szene. Mit etwas Übung stellen Sie – zumindest was die Größe der Karambolagen betrifft – die Fernsehserie bald in den Schatten.





Hier brennt der Asphalt
Mitreißende Soundeffekte, etwa Funksprüche, sowie ein treibender Soundtrack heizen die Stimmung während des Spiels noch an. Innenstädte, Autobahnen und viel befahrene Landstraßen verwandeln sich in halsbrecherische Rennstrecken für die 15 verschiedenen Fahrzeuge, die der Fuhrpark im Laufe des Spiels umfasst. Einsteiger und Profis kommen dank 25 verschiedener Missionen im Arcade-Modus und vier wählbarer Schwierigkeitsstufen gleichermaßen auf ihre Kosten. Aus vier unterschiedlichen Perspektiven lassen sich die Fahrzeuge intuitiv steuern.



Rainbox Six: Lockdown

Vollversion auf DVD

Seriennummer für die Installation auf der Codekarte zwischen Seite 74 und 75!

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Einsteigerfreundlicher Ego-Shooter mit Taktik-Elementen
- Eingängige Steuerung und gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- Realistisch gestaltete Schauplätze
- 16 abwechslungsreiche, fordernde und spannende Missionen
- Vier verschiedene Charakterklassen (Commando, Spezialeinheit, Sanitäter oder Pionier) wählbar
- Läuft auch auf älteren Systemen mit einer CPU mit mindestens 1,5 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 512 MB RAM, 7 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Ati X800/Nvidia Geforce 6600 ruckelfrei!



Ballern allein führt nicht zum Ziel
Zwar wird in **Rainbow Six: Lockdown** viel geschossen. Aber wer wild um sich ballernd voranstürmt, wird selbst an einfachsten Missionen scheitern. Nur wer mit Geschick und Übersicht sein Team dirigiert, rettet beispielsweise erfolgreich Geiseln. Die Befehle an Ihr Team gehen einfach von der Hand: Mit einem Tastendruck setzen Sie Wegmarkierungen. Visieren Sie eine Tür an, erscheint ein übersichtliches Menü mit Befehlen wie „Blenden und Sichern“ oder „Schloss knacken“. In brenzligen Situationen halten Sie den digitalen Kameraden etwa bei der Geiselbefreiung den Rücken frei.

Spannende Jagd auf Terroristen
Im Zuge eines missglückten Putsches in Südafrika hat eine stark bewaffnete Gruppe Terroristen einen künstlich erzeugten Virus namens Legion in ihre Gewalt gebracht. Ihre Aufgabe in **Lockdown** ist es, gemeinsam mit Ihrer Antiterroreinheit Rainbow die Extremisten zu finden, ihre Ziele aufzudecken und sie daran zu hindern, Legion einzusetzen. Die Einsätze führen Sie rund um den Globus – unter anderem nach Schottland, Frankreich und in die Vereinigten Staaten.







Teamarbeit
Sie schlüpfen in die Rolle von Domingo Chaves, Codename „Ding“, einem der Teamleiter der Elite-Antiterroreinheit namens Rainbow. Auf jeder Mission greifen Sie auf bis zu drei Teammitglieder zurück, die Sie bei den Einsätzen durch ihre Spezialfähigkeiten unterstützen. Ihr Team wird vor Beginn einer Mission vom Computer zusammengestellt, damit Sie je nach Einsatz immer über das bestmögliche Team verfügen. Im Verlauf der Kampagne befehligen Sie Spezialisten für Sturmangriffe, Aufklärung, Sprengstoffe und elektronische Geräte.

Ihre persönliche Codekarte

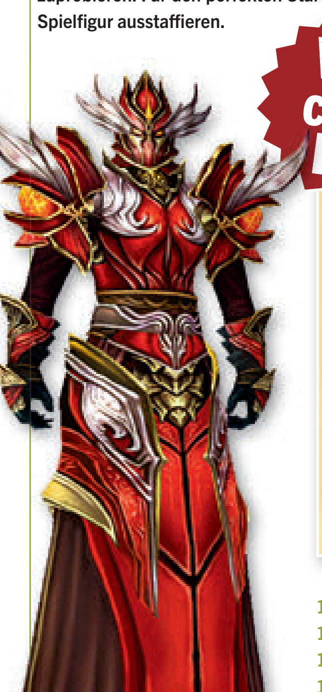
Als PC-Games-Leser profitieren Sie in diesem Monat von exklusiven Codes für beliebte Online-Spiele. Die Codekarte finden Sie in dieser Ausgabe zwischen Seite 74 und 75. Wenn Sie Fragen zu den Codes haben, schreiben Sie einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

Ihre persönliche Codekarte

Gamer Unlimited 14-Tage-Pass
Muster.GamerUnlimited14tageMuster
Cultures Online
Muster.CultureOnline.Muster
Runes of Magic
Muster.RunesofMagicMuster
Need for Speed World
Muster.NeedforSpeedWorld.Muster
Vollversion Rainbow Six
Muster.RainbowSix.Muster

RUNES OF MAGIC www.runesofmagic.com/pcgames

Runes of Magic gehört zu Deutschlands beliebtesten Online-Rollenspielen. Die Besonderheit: Sie können kostenlos mitspielen und in die Welt von Taborea eintauchen. Das jüngst erschienene Chapter 3 ist ein perfekter Anlass, um das Fantasy-Epos auszuprobieren. Für den perfekten Start spendiert Frogster ein dickes Paket an nützlichen und schönen Items, mit denen Sie Ihre Spielfigur ausstaffieren.



Wert: ca. 12 Euro



FUNDGRUBE | Mehr Infos zu Runes of Magic liefert das offizielle Sonderheft aus der PC-Games-Redaktion.

1 x Purpurroter Helm des Nachtfalken
1 x Purpurroter Mantel des Nachtfalken
1 x Purpurroter Gürtel des Nachtfalken
1 x Purpurrote Hose des Nachtfalken
1 x Purpurrote Stiefel des Nachtfalken
1 x Purpurrote Schulterpolster des Nachtfalken
1 x Purpurrote Handschuhe des Nachtfalken
7 x Standard-Aggregator
1 x Goldener Reparaturhammer
1 x Einfacher Rüstungsbohrer
1 x Einfacher Waffenbohrer
1 x Erlösung des Phönix
1 x Braune Holz-Schatztruhe

GRATIS ONLINE SPIELEN



Noch mehr Codes für noch mehr Spielspaß bietet das neue PC-Games-Sonderheft „Gratis online spielen“: Auf 140 Seiten stellt die Redaktion die schönsten Browser- und Facebook-Spiele vor – von Klassikern wie Travian, Die Stämme und Grepolis bis hin zu Neuheiten wie Cultures Online, Funfari und Lord of Ultima. Dazu gibt's jede Menge Tipps & Tricks: Allein zu den Facebook-Hits Farmville und Mafia Wars erwarten Sie 26 Seiten Material. Die beiliegende Codekarte enthält exklusive Gutscheine, Startguthaben und Items im Wert von über 50 Euro, darunter eine prächtige Galeere für Venezianer. Das Heft gibt's ab sofort für 4,99 Euro beim Zeitschriftenhändler oder im PC-Games-Shop (shop.pcgames.de)

CULTURES ONLINE



Für das wunderschöne Aufbaustrategiespiel stellt Gamigo ein exklusives Expeditionsziel namens „Oberhausen“ zur Verfügung: Dort gibt es eine wunderschöne Storyquest-Reihe mit neun Quests, für die der Spieler nach erfolgreichem Abschluss mit Runen belohnt wird. Für die einzelnen Storyquests erhalten Sie Rohstoffe. Zusätzlich gibt es zahlreiche Zufallsmissionen, für die es ebenfalls hauptsächlich Rohstoffe gibt. Und so funktioniert's:

1. Melden Sie sich als neuer Spieler unter http://cultures-online.gamigo.de an.
2. Starten Sie das Spiel über http://play.cultures-online.de/co/bin/index.php
3. Im Spielmenü (oben rechts, zweite Reihe) gibt es ein Feld für den Coupon-Code. Hier geben Sie den 20-stelligen Code inklusive der Trennzeichen ein.
4. Nach Einlösung wird Oberhausen auf der Weltkarte angezeigt.
5. Wichtig: Die Missionen in Oberhausen sind für Level 20 bis 25 konzipiert. Es empfiehlt sich, die Gegner nicht gleich zu Beginn anzugreifen. Vorab können Sie das Expeditionsziel gefahrlos besuchen und sich die Missionstexte anschauen.

www.culturesonline.de

NEED FOR SPEED: WORLD



Den Mazdaspeed 3 in knalligem Orange können Sie normalerweise nur nach Kauf des Starter-Packs (kostet rund 20 Euro) freischalten – als PC-Games-Leser kriegen Sie ihn gratis. Mehr über dieses rasante Online-Rennspiel lesen Sie auf Seite 82. Und so funktioniert's:

1. Besuchen Sie die offizielle Website http://www.needforspeedworld.com.
2. Tippen Sie Ihren Code im Feld „Code eingeben“ ein.
3. Laden Sie die Software herunter und installieren Sie diese.
4. Registrieren Sie sich als neuer Spieler.
5. Den Code für Ihren virtuellen Mazda können Sie sofort bei der Registrierung oder auch später einlösen.

www.needforspeedworld.com

SPIELE-FLATRATE
14 TAGE GRATIS





Mit dem exklusiven PC-Games-Code können Sie zwei Wochen lang die Spiele-Flatrate von Gamer Unlimited ausprobieren – das heißt: 150 Spiele, 14 Tage kostenlos spielen, ohne Kosten, ohne Verpflichtungen. Das Abo endet automatisch!

14 Tage kostenlos spielen

Der Code gewährt Ihnen Zugang zum Starter-Pack, der üblicherweise 9,90 Euro pro Monat kostet: Mehr als 150 PC-Spiele warten darauf, von Ihnen ausprobiert zu werden. Da ist für jeden was dabei: Rollenspiele, Strategiespiele, Shooter, Sport- und Rennspiele, Adventures und vieles mehr.

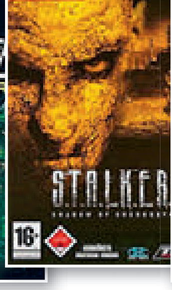


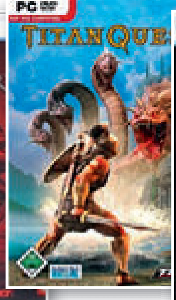
DAS BIETET DIE GAMER-UNLIMITED-FLATRATE:

- Uneingeschränkter Zugriff auf alle Spiele zum monatlichen Festpreis
- PC-Vollversionen, wie sie auch im Laden zu kaufen sind
- Download aller Spiele mit maximaler Geschwindigkeit Ihrer DSL-Internetleitung!
- Mindestens ein neues Spiel pro Woche
- Spielen, bevor der Download abgeschlossen ist – dank Streaming-Technologie
- Keine langfristige Vertragsbindung – jederzeit online mit wenigen Klicks kündbar!
- Automatisch neueste Patch-Version
- 100% legal – durch Lizenzvereinbarungen mit Spielepublishern
- Windows-System bleibt unverändert: keine Werbung, keine Spyware, keine Viren
- Zahlungsabwicklung 100 % geschützt dank moderner Verschlüsselungstechnik

SO FUNKTIONIERT'S:

1. Rufen Sie www.gamerunlimited.de auf.
2. Klicken Sie auf „Anmelden".
3. Klicken Sie in der Rubrik „Starter Pack" auf „Jetzt anmelden".
4. Tragen Sie E-Mail-Adresse, Passwort, Nickname und Geburtstag ein und klicken Sie auf „Bestätigen". Sie erhalten nun parallel eine E-Mail von Gamer Unlimited.
5. Geben Sie links oben Ihren persönlichen Gamer-Unlimited-Gutscheincode von der Codekarte (Seite 74) ein.
6. Tragen Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und die Bankverbindung ein.
7. Installieren Sie den Metaboli-Player.
8. Laden Sie das gewünschte Spiel herunter.
9. Starten Sie das Spiel und legen Sie los!









Altersnachweis für Spiele mit USK-Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe"

Für den Zugriff auf Spiele, die von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) mit „Keine Jugendfreigabe" eingestuft wurden, setzt das System eine Altersprüfung voraus. Beispiele für solche Titel sind **The Witcher** oder **STALKER**. Diese Altersprüfung wird durch das deutsche Jugendschutzrecht vorgeschrieben.

Sobald Sie mit Ihren Zugangsdaten angemeldet sind und auf ein Spiel zugreifen, das erst ab 18 Jahren freigegeben ist, werden Sie aufgefordert, eine „Adult-PIN" einzugeben. Die Adult-PIN soll sicherstellen, dass nur volljährige Personen auf diese Spiele zugreifen können. Zum Start der Altersverifikation klicken Sie bitte auf die Verknüpfung in der linken Hälfte des Adult-PIN-Eingabefensters. Zur Freischaltung müssen Sie Ihre persönlichen Daten wie Name, Vorname, Geburtsdatum, Straße, PLZ und Stadt angeben. Auf Basis Ihrer eingegebenen Daten wird Ihre Identität mit den im „Qbit"-System gespeicherten Person- und Adressdaten der SCHUFA verglichen (es werden dabei nur Name, Anschrift und Geburtsdatum überprüft – andere Daten, etwa Ihre Bonität oder Ihr Kredit-Rating, werden selbstverständlich nicht abgefragt). Ist die Identifizierung positiv, wird anschließend ein Alters-Check durchgeführt, bei dem geprüft wird, ob Sie volljährig sind oder nicht. War die Überprüfung erfolgreich, erhalten Sie eine Bestätigung per E-Mail. In dieser E-Mail sind alle weiteren Schritte beschrieben, um Ihre persönliche Adult-PIN zu erhalten. Sollte die Überprüfung negativ sein oder andere Probleme auftreten, wenden Sie sich bitte an den Support.

Die Altersprüfung ist in der Regel nur einmalig nötig – die Adult-PIN ist dann für alle Aufrufe von Ab-18-Spielen gültig. Es ist nicht nötig, für jeden Spielstart oder jedes Spiel eine neue PIN anzufordern!

Mehr Informationen finden Sie in der Hilfe-Sektion der Gamer-Unlimited-Website („Hilfe & Support").

Bitte beachten Sie:

- Für den Zugriff auf gamer-unlimited.de ist natürlich ein Internet-Zugang erforderlich.
- Der Code ist bis 27. Oktober 2010 gültig.
- Nach Ablauf der 14-Tage-Frist endet das Starter-Pack-Abo automatisch – Sie müssen nichts weiter tun.
- Wenn Sie den Service von Gamer Unlimited weiterhin nutzen wollen (und beispielsweise auf Basis Ihrer Spielstände weiterspielen möchten), können Sie dies über die Accountverwaltung erledigen.

Client auf DVD

Regnum Online

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer vom Mittelalter inspirierten Fantasy-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines aufstrebenden Helden und greifen Sie in den Kampf um die Macht im Königreich Regnum ein!
- Drei Fraktionen
- Drei Charakterklassen (Bogenschütze, Magier und Krieger)
- Monster in acht Schwierigkeitsgraden von harmlos bis fast unbezwingbar
- Umfangreiches Questsystem mit statischen oder handlungsgesteuerten Missionen



Ziehen Sie gemeinsam mit Freunden in die Schlacht:
Sie wollen zwar in den Kampf um die Vorherrschaft im Königreich Regnum ziehen, finden es aber reizvoller, sich mit Kontrahenten aus Fleisch und Blut zu messen? Dann treten Sie einer Gilde bei oder gründen Sie selbst eine. Stellen Sie sich gemeinsam mit den Mitgliedern Ihrer Gilde dem Kampf Mann gegen Mann auf gewaltigen Schlachtfeldern für PvP- und PvE-Gefechte (Kämpfe und Schlachten gegen andere Mitspieler oder computergesteuerte Gegner). Falls Sie nicht gerne alleine Quests lösen, bietet Ihnen **Regnum Online** die Möglichkeit, eine Gruppe zu gründen und andere Solo-Spieler zur gemeinsamen Jagd nach Punkten, Monstern und Ausrüstungsgegenständen einzuladen.

Drei Klassen – viele Spielweisen
Gleich zu Beginn treffen Sie eine wichtige Entscheidung. Sie bestimmen mit der Wahl Ihrer Charakterklasse, welche Ausrichtung Ihr Spielstil bekommt. Bogenschützen greifen aus der Ferne an und entwickeln sich im Laufe des Spiels entweder zum Schützen, der mehr Schaden verursacht, oder zum Jäger, der Fährten liest und Tiere zähmt. Der Magier ist ein gefährlicher Gegner, der als Hexenmeister über viele Angriffszauber verfügt oder als Beschwörer heilen kann und Kreaturen herbeirufen. Wenn Sie sich gerne ins Schlachtgetümmel stürzen, ist der Krieger der ideale Charakter für Sie. Mit fortschreitender Spieldauer entwickeln Sie den Krieger entweder zum offensiv ausgerichteten Barbaren, der viel Schaden macht, oder zum Ritter, dessen Schild ihn vor Angriffen schützt.





Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: Intel Pentium 4 2,4 GHz/AMD Athlon 2500+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 2MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 1,5 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Breitband-Internetverbindung

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Letzter Eindruck vor dem Test



Square Enix versüßte uns den Büroalltag mit einer umfangreichen Preview-Version von **Kane & Lynch 2**. Für einen finalen Test warten wir natürlich auf die fertige Fassung, doch anhand der ersten Levels gewannen wir bereits viele Eindrücke von dem düsteren Action-Spiel.

Der Spieler lenkt diesmal den psychisch lädierten Gangster Lynch; sein Partner Kane wird von der KI gesteuert. Ein Koop-Modus ist ebenfalls enthalten, darin übernimmt ein Mitspieler die Kontrolle über Kane. Die Metropole Schanghai dient als trostloser Schauplatz für die brutale, gut erzählte Geschichte. Zu Spielbeginn verfolgen Lynch und Kane einen Gauner durch die Straßen Schanghais, was wenig überraschend in einem Blutbad endet. Kurz darauf ist den beiden Antihelden ein ganzes Verbrechersyndikat auf den Fersen, die Polizei schaltet sich ein – und schon jagt ein Massaker das nächste. Das Leveldesign ist streng vorgegeben, die Umgebungen bieten kaum Bewegungsfreiheit. Dafür gefällt uns die Inszenierung: Der realistische Look des Spiels erinnert an verwackelte Handkamera-Aufnahmen, es werden bewusst Bildfehler und Farbrauschen über die Grafik gelegt. Ein ungewöhnliches, gelungenes Stilmittel – auch wenn das Zielen in den häufigen Ballereien dadurch manchmal schwerfällt. Die solide Action wirkt zumindest in den ersten Levels noch ziemlich gewöhnlich, meist feuert man nur aus der Deckung heraus auf Massen an Gegnern, die sich nicht sonderlich geschickt anstellen. **Kane & Lynch 2** erscheint am 20. August 2010. ❑

Info: www.kaneandlynch.com



INTENSIV | Die Ballereien wirken anfangs eher gewöhnlich und wenig überraschend. Doch durch die einzigartige, verwackelte Handkamera-Optik erhalten sie trotzdem so etwas wie eine frische Note.



TEAMSPIELER | Lynch ist in den ersten Levels nie alleine unterwegs. Sein Partner Kane wird von der KI gesteuert, im Online-Koop-Modus kann aber auch ein Mitspieler diesen Job übernehmen.



SYNCHRONISATION | Die mal ernsten, mal zynischen Dialoge sind auch in der deutschen Fassung ordentlich vertont.

Felix meint: Den Vorgänger mochte ich wegen seiner freudlosen Antihelden und der kompromisslosen Inszenierung. Genau das gefällt mir auch am zweiten Teil! Die Ballereien scheinen zwar nur guter Standard zu sein, besitzen dank der verwackelten Amateurfilm-Optik aber doch wieder einen ganz eigenen Reiz. Durch die ungewöhnliche Handkamera-Ästhetik lässt sich auch leichter darüber hinwegsehen, dass die eigentliche Technik schon etwas angestaubt wirkt.



„Würden Sie Ihr Auto in Teilen kaufen?“

Man stelle sich vor, zuerst würde man Motor und Vorderräder erwerben – die Karosserie und den ganzen Rest bekäme man irgendwann später oder so. Bescheuerte Idee? Finde ich auch – doch im Bereich PC-Spiele ist eine solche „Scheibchentaktik“ ernsthaft im Gespräch, um so Raubkopien einzudämmen. So propagiert Red Cousens, CEO bei Codemasters: „Die Videospiele-Industrie muss lernen, auf andere Weise zu funktionieren. Meine Antwort ist, unfertige Spiele zu verkaufen. Dann bietet man dem Käufer mehrere Mikrozahlungen an, um weitere Elemente des vollen Spiels zu kaufen.“ – Na klar, liebe Publisher, macht doch eine Tugend daraus, unfertige Spiele in den Handel zu stellen. Das ist genau das, was wir uns als PC-Spieler schon lange wünschen, oder? Es ist für mich ja nachvollziehbar, dass die Industrie Wege sucht, um ihre Produkte vor Raubkopierern zu schützen. Aber das? Damit könnte sich Red Cousens unbeliebter machen als Activisions Bobby Kotick!

HORN DES MONATS*
CHRISTIAN SCHLÜTTER



Kollege Schlütter zeigte wieder einmal, dass er in Mathe nicht der Stärkste war. Im Artikel zu **Warhammer 40.000: Dark Millennium** behauptet er: „Das MMO spielt im 41. Jahrhundert“. Da er wohl noch lernen muss, Doppelnullen zu erkennen, schickten wir ihn durch alle Hotels Nürnbergs, um die Toiletten zu reinigen. Schließlich hängt an der WC-Tür auch immer die „00“.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

Vier neue Adventures angespielt!



ERNST | Die Geschichte von **A New Beginning** beginnt mit bedrückenden, schön gezeichneten Szenen und verzichtet gänzlich auf Humor.

A NEW BEGINNING

Spannender Öko-Thriller

Daedalic Entertainment – die Schöpfer von **The Whispered World** und **Edna bricht aus** – werkeln seit Jahren an **A New Beginning**, einem ambitionierten Sci-Fi-Adventure, das sich mit ökologischen Problemen auseinandersetzt. Dazu erzählt es die Geschichte eines resignierten alten Forschers, der eines Tages unverhofft auf eine zeitreisende Wissenschaftlerin aus der Zukunft trifft. Ihre Mission: seine Forschungsarbeit dazu benutzen, um die drohende Umweltkatastrophe auf dem Planeten Erde zu verhindern. Unser Ersteindruck: Nette Comic-Grafik, eine ernste, vielversprechende Geschichte und gute Spielbarkeit wecken große Hoffnungen. Gelingt Daedalic hier ein weiterer Adventure-Hit? Das Spiel erscheint am 8. Oktober, dann wissen wir's genau! ❑

Info: www.earth-game.com

EINSCHÄTZUNG*: 



JEKYLL & HYDE

Survival-Adventure aus Weimar

Das Weimarer Studio Pixelcage entwickelt gemeinsam mit Bitcomposer Games ein Adventure auf Basis der **Jekyll & Hyde**-Romanvorlage. Leider hat uns das erste Anspielen enttäuscht: Die 3D-Grafik wirkt stark veraltet und das Rätseldesign lässt zu wünschen übrig. Irritiert haben uns einige Geschicklichkeitssequenzen, in denen wir etwa Fallen oder Gegnern ausweichen mussten – für solche Aufgaben reagiert die Steuerung sowohl per Maus als auch per Tastatur noch zu ungenau. Eine Besonderheit sind allerdings Jekylls Verwandlungsformen: In bestimmten Szenen kann er dank eines selbst gebrauten Tranks die Gestalt des bulligen Hyde annehmen und so schwere Objekte verschieben oder Hindernisse beseitigen. Das Spiel erscheint am 3. September 2010. ❑

Info: www.bit-composer.com

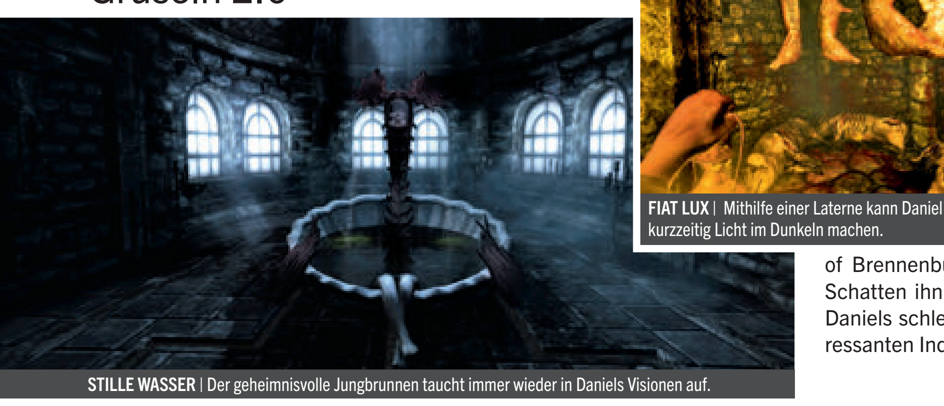


JUMP & PUZZLE | Zuweilen muss der Held auch springen, klettern, krabbeln und Fallen ausweichen – hoffentlich wird die Steuerung hier noch verbessert!

EINSCHÄTZUNG*: 

AMNESIA: THE DARK DESCENT

Gruseln 2.0



FIAT LUX | Mithilfe einer Laterne kann Daniel kurzzeitig Licht im Dunkeln machen.

STILLE WASSER | Der geheimnisvolle Jungbrunnen taucht immer wieder in Daniels Visionen auf.

Mit der **Penumbra**-Serie hat sich das Studio Frictional Games einen Namen gemacht. Eine ähnliche Mischung aus Adventure, Physik-Rätseln und Survival-Horror erwartet Sie auch in **Amnesia: The Dark Descent**. Kurz vor Redaktionsschluss spielten wir eine Preview-Version, in der wir als Daniel in einem mysteriösen Gemäuer wach wurden – ohne Erinnerung an das, was vorher war. Daniel findet eine Notiz, die er an sich selbst geschrieben zu haben scheint und die ihn anweist, einen gewissen Alexander of Brennenburg zu töten – und derzufolge ein geheimnisvoller Schatten ihn verfolgt. Das Spiel mit Licht und Schatten und mit Daniels schleichendem Wahnsinn macht **Amnesia** zu einem interessanten Indie-Projekt. ❑

Info: www.amnesiagame.com

EINSCHÄTZUNG*:

PUZZLE AGENT

Auf Professor Laytons Spuren

Telltale Games (**Sam & Max**, **Tales of Monkey Island**) wagt sich an den Versuch, eine Spielerfahrung wie die des Nintendo-Hits **Professor Layton** zu bieten. Das Ergebnis ist **Puzzle Agent**, der erste Teil einer Episoden-Reihe mit guten Ansätzen: eine originelle Krimi-Story in einem verschneiten Kaff, gute englische Sprecher, solide Atmosphäre. Doch leider sind die Rätsel nur von mäßiger Qualität: Oft fehlt es bei den Logikaufgaben an konkreten Tipps und Anweisungen! Das somit leider nur durchschnittliche Knobelspiel ist bereits online über Steam erhältlich. ❑

Info: www.telltalegames.com

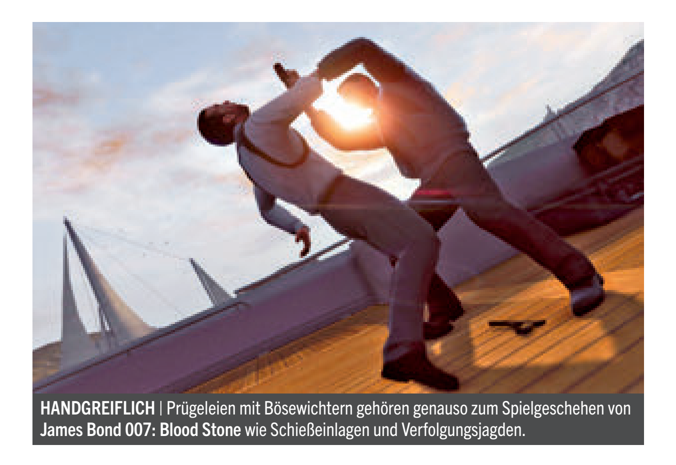


▲ GELUNGEN | Die Story wird in guten Dialogen und hübschen Standbildern erzählt.

▶ DURCHWACHSEN | Manche Rätsel lassen eine genaue Aufgabenstellung vermissen.

EINSCHÄTZUNG*:

* Einschätzung: = überragend = sehr gut = gut = okay = schwach



HANDGREIFLICH | Prügeleien mit Bösewichtern gehören genauso zum Spielgeschehen von **James Bond 007: Blood Stone** wie Schießeinlagen und Verfolgungsjagden.

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Blur-Entwickler macht Bond-Spiel

Der MI6-Geheimagent ist zurück! Die **Blur**-Macher Bizarre Creations arbeiten für Activision an einem neuen Action-Adventure mit Daniel Craig als James Bond in der Hauptrolle. In **James Bond 007: Blood Stone** soll der smarte Spion eine Gruppe internationaler Top-Terroristen stoppen, die einen Anschlag plant. Neben Feuergefechten und deftigen Faustkämpfen stehen dabei auch wilde Verfolgungsjagden auf dem Programm, die im ersten Trailer zum Spiel schon verdammt gut aussehen. Serientypisch reist Bond auch an exotische Orte wie Athen, Bangkok oder Istanbul. Und im Mehrspielermodus treten bis zu 16 Spieler als Agenten oder Söldner gegeneinander an.

Neben Daniel Craig als Bond und Judi Dench als Chefin „M" ist diesmal auch die Sängerin Joss Stone mit an Bord. Die hübsche Blondine spielt nicht nur das Bond-Girl in **Blood Stone**, sondern hat auch den Titelsong „I'll take it all" beigesteuert. Die Geschichte zum Spiel schrieb übrigens Bruce Feirstein, der bereits an den Drehbüchern zu **GoldenEye** und **Die Welt ist nicht genug** mitarbeitete. **James Bond 007: Blood Stone** erscheint voraussichtlich im Herbst 2010 für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 sowie in einer gesonderten Version für Nintendo DS. ❑

Info: www.007.com



Christian meint: Der erste Trailer zum Spiel landete kurz vor Redaktionsschluss in unserem Postfach und macht richtig Laune auf **Blood Stone**. Gerade die Verfolgungsjagden scheint Rennspiel-Spezialist Bizarre Creations gut hinzubekommen. Außerdem ist es gut, dass einmal kein Film hinter dem Spiel steht. So können die Entwickler viel freier an die ganze Sache herangehen. Ich freue mich jedenfalls auf knallige Action mit dem neuen Bond!



GEKLONT | Für **Blood Stone** fertigte Bizarre Creations ein digitales Ebenbild (links) der Sängerin Joss Stone (rechts) an. Die hübsche Dame singt auch den Titelsong „I'll take it all".

ZU WASSER | Im ersten Trailer zum Spiel braust Bond auf einem Motorboot einem waffenstarrenden Helikopter davon und springt sogar über einen einstürzenden Leuchtturm!



GEWINNSPIEL

Zu Beginn ihrer Karriere legte CIA-Agentin Evelyn Salt (ANGELINA JOLIE) einen Eid auf ihre Ehre und ihr Vaterland ab. Als Salt jedoch von einem Überläufer beschuldigt wird, eine russische Schläferin zu sein, muss sie fliehen. Um einer Verhaftung zu entgehen, das Leben ihres Mannes zu schützen und dabei ihren Kollegen von der CIA immer einen Schritt voraus zu sein, muss Salt sich voll und ganz auf ihre Fähigkeiten und ihre jahrelange Erfahrung als verdeckte Ermittlerin verlassen.

Die Hauptrolle in diesem rasanten Spionage-Thriller spielt keine Geringere als Angelina Jolie ("Der fremde Sohn", "Mr. & Mrs. Smith"). An ihrer Seite sind Liev Schreiber ("Taking Woodstock", "X-Men Origins: Wolverine") und Chiwetel Ejiofor ("2012", "Children of Men") zu sehen. Regie führte Phillip Noyce, das Drehbuch stammt von Kurt Wimmer und Brian Helgeland



SONY
make.believe

Gewinnen Sie den BRAVIA KDL-40LX905 von Sony, den intelligenten 3D Familienfernseher.

Die neue BRAVIA LX9-Serie mit integrierter 3D Technologie sorgt für ein unvergleichliches Heimkino-Erlebnis. Dank Motionflow 200 Hertz PRO der dritten Generation sehen Sie Fernsehhilder in perfekter Bewegungsschärfe.
Die LED-Hintergrundbeleuchtung verleiht der Serie ihre besondere Optik. Intelligente Sensoren helfen Strom zu sparen und ermöglichen ein individuelles, auf den jeweiligen Nutzer abgestimmtes 3D Heimkino-Erlebnis. Per integriertem WiFi oder Netzwerkkabel können Inhalte aus dem Heimnetzwerk (DLNA) oder über den BRAVIA Internet Video Service genutzt werden
Zwei aktive 3D Shutter-Brillen gehören zum Lieferumfang. Der Infrarottransmitter ist in den LCD-Fernseher integriert.

Teilnahmebedingungen:
Um teilzunehmen, schicken Sie eine Email mit dem Betreff „3D Fernseher" an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Sony. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 15. September 2010

NEUE ERWEITERUNGEN FÜR DIE GILDE 2 UND SPELLFORCE 2

Jowood kann es in der Tat nicht lassen!

Der österreichische Publisher Jowood arbeitet derzeit nicht nur an der heiß ersehnten Serien-Fortsetzung **Arcania: Gothic 4**, sondern auch an zwei Erweiterungen für altgediente Marken. Neben **Renaissance** für die Wirtschaftssimulation **Die Gilde 2** steht auch noch **Faith in Destiny** für **Spellforce 2** in den Startlöchern. Ähnlich wie bei **Arcania** arbeiten an den beiden Erweiterungen nicht mehr die Studios, die die Originalspiele erschaffen haben.

Christian meint:
Faith in Destiny wird vom indischen Studio Trine entwickelt, das sich schon mit **Gothic 3: Götterdämmerung** und **Die Gilde 2: Venedig** wenig Ruhm eingehandelt hat. Und der **Renaissance**-Macher Runeforge ist ein kleines Team von Enthusiasten, die über das Internet zusammenarbeiten. So sehr ich frischen Wind in der Branche mag: Mir wäre es lieb, wenn Jowood seine starken Marken endlich ernst nehmen und in erfahrene Hände geben würde. Mir schwant Übles!

Die Gilde 2: Renaissance

Die **Gilde 2** ist ein Spiel, das jetzt schon über Jahre hinweg von einem festen Fan-Kern am Leben gehalten wird. In der Mischung aus Wirtschafts- und Lebenssimulation verkörpern Sie einen Kaufmann, der nicht nur durch Handel reich werden, sondern auch im politischen Sinne aufsteigen will. Gleichzeitig gründen Sie eine richtige Dynastie, heiraten und bekommen Kinder. Die Erweiterung **Renaissance** wird vom bisher unbekannten Studio Runeforge entwickelt und führt das Spiel in die namensgebende Epoche. Neben einigen neuen Karten, Produkten und Artefakten gibt es auch Verbesserungen, bei denen man auf die Wünsche der Fans gehört hat. So dürfen Sie endlich wieder dem Beruf Totengräber nachgehen und Gebeine und Ektoplasma verkaufen. Abgedreht! ❑



HÜBSCH | Grafisch hat sich bei **Die Gilde 2: Renaissance** kaum etwas getan. Trotzdem sieht die WiSim noch ordentlich aus.

Info: www.diegilde2-renaissance.de

Spellforce 2: Faith in Destiny

Wir erinnern uns: Das Ende des **Spellforce 2**-Add-ons **Dragon Storm** ließ uns etwas unbefriedigt zurück. Auch wenn die Fantasywelt Eo fürs Erste gerettet war, so schwand doch die Macht der Portale, mit denen die Menschen zwischen den einzelnen Regionen hin- und herreisen konnten. In **Faith in Destiny** geht es darum, neue Transportwege zu finden. Sie dürfen nun auf Drachen reiten, um der Gefahr einer Dämoneninvasion entgegenzutreten. Währenddessen versucht der skurrile Professor Drehlein, eine Maschine zu erfinden, die schnelles Reisen ermöglicht. **Faith in Destiny** soll neben einem neuen spielbaren Volk und einigen neuen Fähigkeiten vor allem eine Storybrücke zu einem möglichen dritten Teil liefern. ❑



HOCH ZU ROSS | In der Erweiterung **Faith in Destiny** können Sie jetzt auch auf majestätischen Drachen reiten.

Info: spellforce.jowood.de

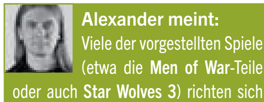
1C COMPANY

Russischer Publisher 1C stellt seine Produktpalette vor

1C, der größte Publisher auf dem russischsprachigen Markt, schneite mit einer ganzen Armada von Software in unserer Redaktion dabei. Der für die hiesigen Computerspieler wohl interessanteste Titel im Gepäck: **King's Bounty: Crossworlds**. Hierbei handelt es sich um eine selbstständig lauffähige Erweiterung zum zweiten Teil der Rundenstrategie-Reihe, **King's Bounty: Armored Princess** (82 % in der PC Games 1/2010). Das Paket enthält zwei neue Modi, in denen der Spieler in einer Art Turnier gegen gewöhnliche Widersacher und Bossgegner des Originals antritt, eine frische Kampagne samt neuen Quests, Zaubern und Einheiten, 50 zusätzliche Fähigkeiten sowie einen Spiel-Editor. Weitere vorgestellte Titel: **Death to Spies 3** (ein Spionage-Thriller im Kalten Krieg), **Men of War: Vietnam** (Echtzeit-Strategie), **Star Wolves 3: Ashes of Victory** (Rollenspiel im Weltall), **Off-Road Drive** (Geländewagenrennen mit **Unreal** Engine 3 als Grafikmotor), **Theatre of War 2: Korea** (Echtzeit-Strategie für Hardcore-Spieler) und **Captain Blood** (Piraten-Action). Der zuletzt genannte Titel ist dermaßen brutal, dass die USK-Prüfung sich etwas hinzieht. Alle Spiele sollen noch dieses Jahr (oder spätestens Anfang 2011) eingedeutscht bei uns erscheinen. Ebenfalls interessant: Mit **Men of War: Assault Squad** kommt eine selbstständig lauffähige Erweiterung mit einem Koop-Modus heraus. Der deutsche (!) Entwickler Digitalmindsoft richtet sein Augenmerk vor allem auf einen einfachen Spieleinstieg. Das dürfte der bislang sehr schweren **Men of War**-Serie gut tun. ❑

Info: www.1cpublishing.eu

Alexander meint:
Viele der vorgestellten Spiele (etwa die **Men of War**-Teile oder auch **Star Wolves 3**) richten sich nicht an das breite Publikum, sondern sprechen gezielt beinharte Fans an. Ich für meinen Teil freue mich besonders auf **King's Bounty: Crossworlds**. Seit der Vollversion auf der Cover-DVD der vergangenen PC-Games-Ausgabe (nämlich Teil 1 der Reihe, **The Legend**) bin ich wieder im Rundenstrategie-Fieber.





SCHLAGABTAUSCH 1 | Die beiden neuen Modi von **King's Bounty: Crossworlds** verzichten auf eine Kampagne und …



SCHLACHTFELD 1 | **Men of War: Assault Squad** generiert bei jeder Partie zufällige Gegner-Verteidigung, erweitert das Spielerlebnis um …



SCHLAGABTAUSCH 2 | … lassen die Armeen des Spielers direkt gegen die Gegner des Hauptspiels antreten.

SCHLACHTFELD 2 | … seltene Prototyp-Einheiten des Zweiten Weltkriegs und schraubt den Realitätsgrad der Gefechte hoch.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
2	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
4	Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Test in 03/10	Wertung: 90
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
7	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Test in 04/10	Wertung: 88
8	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90
9	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
10	The Witcher	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87

PUZZLE QUEST 2

Rollenspiel-Knobelhit kommt für PC!

Für viele Spieler gilt **Puzzle Quest** – ein Mix aus Rollen- und Puzzlespiel – nach wie vor als echter Geheimtipp und Zeitfresser. Daher die frohe Kunde: Die Fortsetzung **Puzzle Quest 2** ist mittlerweile für Xbox 360 und Nintendo DS erschienen, eine Umsetzung für PC wird noch in diesem Sommer kommen! Inhaltlich haben uns die ersten Spielstunden der Xbox-Fassung bereits überzeugt: Die Weltkarten-Ansicht des Vorgängers wurde durch eine isometrische Perspektive ersetzt, die den Helden und seine Umgebung aus der Nähe zeigen – hübsch! Man steigt in Kerker und Tempel hinab, sucht nach Schätzen, knackt Türschlösser, erledigt Haupt- und Nebenquests und bringt reihenweise Monster um die Ecke. Diesmal kann man einigen Gegnern auch ausweichen, das sorgt für weniger Frust und ein höheres Spieltempo. Das Knobelspielsystem für die Kämpfe wurde nur sehr behutsam überarbeitet, ansonsten besserten die Entwickler im Detail nach: Neue Minispiele – etwa für die Schatzsuche – sorgen für mehr Abwechslung und zwischen den Kämpfen kann man seinen Helden vielfältiger mit Gegenständen ausrüsten und weiterentwickeln. ❑

Info: www.infinite-interactive.de



ÜBERSICHTLICH | Zwischen den Knobeleien lenkt man seinen Helden durch isometrisch dargestellte Dungeons. Die Weltkarte des Vorgängers gibt's nicht mehr.

Felix meint: Nach der Enttäuschung von **Puzzle Quest Galactrix** und den mäßigen Ablegern **Puzzle Chronicles** und **Puzzle Kingdoms** bin ich positiv überrascht: Die ersten Stunden in **Puzzle Quest 2** machen ähnlich süchtig wie das Original, dazu kommen sinnvolle Detailverbesserungen. Trotzdem habe ich aufgehört, die Xbox-Fassung weiterzuspielen, ich warte lieber auf die PC-Version. Denn **Puzzle Quest** steuert sich nun mal am besten mit der Maus!



OHNE SCHNÖRKEL | Kämpfe wie auch Minispiele werden in solch einem Puzzle-Spiel absolviert. Macht ziemlich süchtig!

FINAL FANTASY 14

Squares MMO-Hoffnung angespielt

Final Fantasy ist vor allem auf Konsolen ein Renner. PC-Spieler kennen das japanische Rollenspiel-Urgestein vornehmlich vom elften Teil, der 2004 den ersten Online-Ausflug der traditionsreichen Reihe darstellte. Mit **Final Fantasy 14** steht nun das zweite MMORPG in den Startlöchern. Während der elfte Teil noch unter Balancing-Problemen litt, verlässt man sich diesmal verstärkt auf das Feedback aus der Community. Denn wer, wenn nicht der Spieler selbst, weiß, wie ein gutes Online-Spiel zu funktionieren hat? Auf einem Event in Paris durften wir uns von dieser fruchtbaren Zusammenarbeit ein Bild machen. Die Kämpfe etwa, die in der Alpha-Phase noch arg behäbig abliefen, haben bereits an Tempo zugelegt.

Aber nicht nur durch die Hilfe der Community, auch mit einer Grafik, die beinahe die Qualität reiner Offline-Rollenspiele erreicht, will man lange Zeit konkurrenzfähig bleiben. Ebenso hebt die Geschichte das Spiel von anderen Genrekollegen ab. In aufwendigen Story-Quests und Flashback-Sequenzen erfährt der Spieler mehr über die Spielwelt Eorzea. Details über die Geschichte wollte uns Produzent Hiromichi Tanaka zwar noch nicht verraten, dafür erzählte er uns viele andere interessante Dinge: Zum Beispiel bestätigte er, dass sich die monatlichen Kosten auf € 12,99 belaufen und dass PC- und Konsolen-Spieler zusammen auf den gleichen Servern spielen werden. Was uns Tanaka sonst noch über dieses Cross-Plattform-Modell zu sagen hatte, lesen Sie in einem ausführlichen Interview mitsamt unseren Eindrücken von der Beta in der nächsten Ausgabe der PC Games. ❑

Info: www.finalfantasyxiv.com

Christian meint: Auf dem Event durften wir nur eine Quest selbst anspielen. Das reicht nicht, um sich ein aussagekräftiges Bild von einem Online-Rollenspiel zu machen. Phrasen wie „**WoW-Killer**" wollen wir daher noch nicht in den Mund nehmen. Lust auf ausgedehnte Ausflüge nach Eorzea haben wir trotzdem schon bekommen. Wir warten so ungeduldig wie vorfreudig auf unsere Zugangsdaten für die geschlossene Beta.

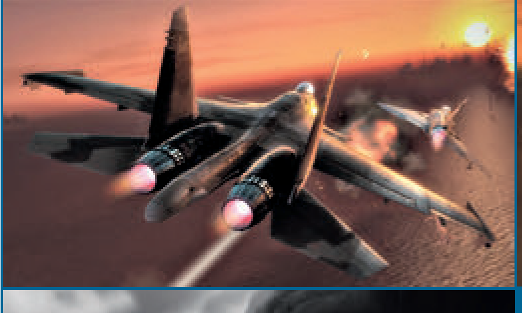
Christian Schönlein ist freier Autor für unser Schwestermagazin play³.



◀ **BERUHIGEND** | Die Kämpfe wirkten bisher eher behäbig. In der aktuellen Version haben sie mehr Tempo.

▶ **SCHICK** | Die Grafik des MMOs reicht an die von Solo-Rollenspielen heran.

◀ **EINFACH** | Der Charakter-Editor kommt simpel, aber effektiv daher.









TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Start und Landung sicher im Griff?

Beim ersten **H.A.W.X.** kritisierten die Liebhaber komplexer Flugsimulationen zu Recht, dass die Missionen im Spiel immer schon in der Luft begannen und auch dort endeten – um Start und Landung brauchte man sich nicht zu kümmern. Beim zweiten Teil, den wir in den Pariser Ubisoft-Studios selbst ausprobierten, wird dem Spieler mehr zugetraut. So wird vor allem die Landung zur große Geduldsprobe, denn erst wenn Flughöhe, -tempo und Anflugwinkel exakt übereinstimmen, landet der Pilot heil auf dem Asphalt. Auch zum Auftanken der hübsch dargestellten Flieger ist Fingerspitzengefühl vonnöten. Gut, dass sich in beiden Fällen auf Wunsch ein Pfeil anzeigen lässt, der die optimale Route zur Landeplattform und zum Tankstutzen zeigt. Uns gefällt, dass die Entwickler viel Wert auf gut inszenierte Nahkämpfe legen: Bei vielen Genre-Konkurrenten schießt man lediglich auf winzige Punkte im Bildhintergrund, bei **Tom Clancy's H.A.W.X. 2** hingegen ist schön zu erkennen, wen man unter Beschuss nimmt. Das tut der Atmosphäre spürbar gut. ❑

Info: www.ubisoft.de

Christoph meint: In puncto Missionsvielfalt kann sich **H.A.W.X. 2** sehen lassen. Egal ob man einen Flugzeugtrupp eskortiert, gegnerische Häuser mittels Präzisionsbombe in die Luft jagt (möglichst ohne zivile Verluste!) oder feindliche Bomber außer Gefecht setzt: Das Gameplay funktioniert gut und wirkt ebenso frisch wie beim ersten Teil. Ich freu mich drauf, denn immerhin gibt's heutzutage viel zu wenig Spiele dieser Art!

Christoph Kraus ist Redakteur unseres Schwestermagazins N-ZONE.

Spiele und Termine 08/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, zu welchen Titeln wir Artikel im aktuellen Heft haben! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
Seite 58	Alice 2	Action	Electronic Arts	2011
Seite 86	All Points Bulletin	Action-MMO	Electronic Arts	1. Juli 2010
Seite 38	Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood	Herbst 2010
Seite 98	Armed Assault 2: Operation Arrowhead	Ego-Shooter	Peter Games	29. Juni 2010
	Assassin's Creed Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2010
	Batman: Arkham Asylum 2	Action-Adventure	Warner Bros.	Nicht bekannt
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
▶	Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	14. Juli 2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
	Civilization V	Aufbau-Strategie	Take 2	24. September 2010
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	Herbst 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2010
Seite 80	Darksiders	Action-Adventure	THQ	September 2010
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Dead Rising 2	Action	Capcom	3. September 2010
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar 2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
	Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	März 2011
	Drakensang: Am Fluss der Zeit - Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	dtp	August 2010
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel	dtp	September 2010
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Herbst 2010
Seite 77	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September 2010
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2010
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	19. Oktober 2010
Seite 68	FIFA 11	Sportspiel	Electronic Arts	Herbst 2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	2010
	Fußball Manager 11	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	Herbst 2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2011
	H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	3. Quartal 2010
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2011
	James Bond 007: Blood Stone	Action	Activision	Herbst 2010
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Action	Square Enix	27. August 2010

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Lara Croft and the Guardian of Light	Action-Adventure	Square Enix	Sommer 2010
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	26. Oktober 2010
Seite 64	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	27. August 2010
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
Seite 78	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	15. Oktober 2010
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
Seite 100	Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	Adventure	Lucas Arts	7.7.2010
	NBA 2K11	Sportspiel	Take 2	5. Oktober 2010
Seite 82	Need for Speed World	Rennspiel	Electronic Arts	20. Juli 2010
	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	November 2010
Seite 52	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Kalypso Media	2. September 2010
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Rollenspiel	Disney Interactive	31. August 2010
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami	Herbst 2010
	Project Dust	Strategie	Ubisoft	Frühling 2011
	Puzzle Quest 2	Rollenspiel	Infinite Interactive	Nicht bekannt
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	9. September 2010
Seite 28	Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	März 2011
	Sean White Skateboarding	Sportspiel	Ubisoft	Ende 2010
	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	2011
Seite 92	Singularity	Ego-Shooter	Activision	24. Juni 2010
Seite 96	Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	24. Juni 2010
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	26. Oktober 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	1. Quartal 2011
	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	27. Juli 2010
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	Herbst 2010
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	Nicht bekannt
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	TNT Racers	Rennspiel	dtp	August 2010
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	Ende 2010
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	THQ	Herbst 2010
Seite 44	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	Herbst 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	Winter 2010
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



SCHADE | Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe eine umfangreiche Vorschau zu **Civilization V** geplant, doch die vorliegende Preview-Version des Spiels verweigerte leider ihren Dienst.



ÜBERRASCHUNGEN | Ein Lucas-Arts-Mitarbeiter deutete kürzlich in einem Interview ein überraschendes Ende für **The Force Unleashed 2** an. Ein dritter Teil der Reihe scheint deshalb wahrscheinlich.



Alle Karten gelten auch als Fahrausweis im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) sowie im Verkehrsverbund Rhein-Ruhr!

143x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN



3, 2, 1, GO! | Der Startschuss für die diesjährige Gamescom fällt am 18. August um 10 Uhr.

Tägliche Messeberichterstattung auf www.pcgames.de

MIR DOCH EGAL! | Die Erfahrung zeigt: Das meist tolle Augustwetter ist den zigtausend Besuchern am Messewochenende reichlich schnuppe.

Gamescom 2010

Von: Jürgen Krauß

Wenn die größte Spielemesse der Welt ruft, hören wir ganz genau hin!

FAKTEN-ALARM!

Die Gamescom 2010 steht vor der Tür, hier die wichtigsten Eckdaten für Privatbesucher:

Öffnungszeiten:

- Donnerstag, 19.08.2010 | 10:00-20:00 Uhr
- Freitag, 20.08.2010 | 10:00-20:00 Uhr
- Samstag, 21.08.2010 | 09:00-20:00 Uhr
- Sonntag, 22.08.2010 | 09:00-18:00 Uhr

Preise:

- Tageskarte Do./Fr.: € 12,50 (VV: € 10,-)
- Tageskarte Sa./So.: € 15 (VV: € 13,50)
- Abendkarte (ab 16:00 Uhr): € 6,50
- Dauerkarte: € 31,- (VV: € 29,-)

Gerade haben wir die Strapazen der diesjährigen Electronic Entertainment Expo in Los Angeles halbwegs verdaut, schon stecken wir mitten in den Vorbereitungen für das zweite große Messe-Highlight des Spielejahres: Die Gamescom 2010 in Köln steht bevor! Und wir sind natürlich für Sie mittendrin – als Berichterstatter, als Unterhalter, zum Anfassen, als Beschenker, und, und, und. Mehr dazu auf der Seite rechts.

Ein kleiner Rückblick: Die letztjährige (und damit erste Kölner) Gamescom sorgte mit rund 245.000 Besuchern für zufriedene Veranstalter – kein Wunder, immerhin angelte man sich damit direkt den Titel „Größte Spielemesse der Welt". Und dafür spricht auch der Rest der beeindruckenden Zahlen: Auf 120.000 Quadratmetern tummelten sich 447 Aussteller aus 31 Ländern. Und so zog Oliver P. Kuhrt, Geschäftsführer der Koelnmesse GmbH, letztes Jahr wohl zu Recht das Fazit: „Die Premiere der Gamescom ist hervorragend verlaufen. Wir freuen uns über die begeisterten Reaktionen der Aussteller und Besucher. Damit hat sich die Gamescom auf Anhieb als Leitmesse etabliert." Damit hat sich die Diskussion, ob Leipzig oder Köln, vermutlich erst einmal erledigt, die Messe wird wohl auch in Zukunft am Ufer des Rheins stattfinden.

Erstmals in der noch jungen Geschichte der Gamescom steht der Veranstaltung mit Kanada ein Partnerland zur Seite. Eine passende Wahl, immerhin gilt die Nation nach den Vereinigten Staaten und Japan als drittgrößtes Videospiel-Herstellerland. Und was bedeutet das für die Messe? In Halle 4.2, die allerdings nur Geschäftsleuten zugänglich ist, stellt Kanada auf der Gamescom nicht nur seine Provinzen Nova Scotia, Alberta, British Columbia, Quebec und Ontario vor, sondern auch digitale „Produkte aus der Region" – und da hat alleine Montreal mit Eidos, Ubisoft und EA schon einiges zu bieten.

Gern gesehen werden Besucher hingegen bei den Finalspielen des ASUS European Nations Championship der ESL, die in der Entertainment Area (umfasst die Hallen 6 bis 9) ausgetragen werden – mitsamt Einmarsch der Teilnehmer mit Fahnen und Nationalhymnen und so weiter. Eine Ausstellung zum Thema Retro Gaming und die 9. Internationale Casemodding-Meisterschaft runden das thematisch passende Rahmenprogramm ab.

Wenn die Spielemesse dann abends ihre Pforten schließt und Sie noch etwas Restenergie übrig haben, lohnt sich ein Ausflug zum Kölner Tanzbrunnen oder in die Innenstadt. Dort sorgen am gesamten Wochenende Musiker wie Revolverheld oder 2raumwohnung, aber auch Comedians wie Ingo Appelt und Johann König für unterhaltsam ausklingende Messetage. ❑

COMPUTEC MEDIA Der Verlag Ihrer Lieblingszeitschrift gibt auf der Gamescom 2010 Vollgas! Alles für den Leser!

DER PREIS IST HEISS!

Dieses Jahr feiert BÄM! Der COMPUTEC Games Award seinen dritten Geburtstag. Und das Beste dabei: Nicht wir entscheiden, wer gewinnt, sondern Sie!

Mittlerweile dürften auf www.bamaward.de weit über 1,6 Millionen Stimmen eingetrudelt sein, um die diesjährigen Gewinner in den neun Kategorien Adrenalin, Atmosphäre, Intelligenz, Klang, Kopf, Party, Teamgeist, Weltenbummler und Online- oder Browsergame zu bestimmen. Und am 20. August ist es dann so weit: Im Rahmen einer von den bekannten Moderatoren Steve Blame (MTV) und Katjuschka Altmann (Pro 7) begleiteten Veranstaltung werden die diesjährigen Preisträger verkündet und geehrt. Für den passenden musikalischen Rahmen sorgt Spielemusiker Chris Hülsbeck, den man in Zockerkreisen kaum mehr vorzustellen braucht. Wie, Sie kennen diesen Klangmeister nicht? Das lässt sich ändern (siehe unten).



STANDESGEMÄSS

Herz der Operation „Leserbespaßung" und erste Anlaufstelle für alle PC-Games-Fans: der Computec-Stand, an dem wir nur für Sie da sind!



Der Hauptgrund, warum Sie unbedingt mal bei uns vorbeischauen sollten: Dort ist die Chance, einen Ihrer Lieblingsredakteure zu einem kurzen Pläuschchen zu erwischen, am größten. Aber wir halten dort auch hübsche Päckchen mit Leseproben für Sie bereit, um Ihnen zu zeigen, dass auch die anderen Publikationen aus unserem Haus durchaus mal einen Lektüre-Seitensprung wert sind. Und mit etwas Glück erwischen Sie dort auch die dazu passenden Schreiberlinge der PC ACTION, der play³, des buffed-Magazins, der N-ZONE oder der Games Aktuell.

Nach dem Erfolg unseres Messe-Auftritts im letzten Jahr fällt unsere Operationsbasis 2010 noch größer, bunter und schöner aus – bietet aber auch einfach mal eine Möglichkeit, sich auf gemütlichen Sitzgelegenheiten kurz auszuruhen und vom lauten Messegeschehen zu erholen. Sie finden uns in Halle 7.1, gleich neben dem kaum zu übersehenden Stand von Sony Entertainment.



IHR REISEFÜHRER

Vielleicht ist er Ihnen beim Aufklappen dieser Ausgabe schon in den Schoß gefallen: unser neuer Gamescom Guide. Falls nicht: Schütteln Sie das Heft mal kräftig!

Liegt selbst nach kräftigem Schütteln Ihrer neuen PC Games kein Gamescom-Guide mit all seinen spannenden Spiele- und Herstellerinformationen, Gewinnspielen und Messeplänen vor Ihnen, war am Kiosk möglicherweise ein Langfinger unterwegs. Aber kein Problem, in diesem Fall wenden Sie sich bitte einfach an leserbriefe@pcgames.de – wir haben noch reichlich davon auf Lager!

Neben dem all unseren Heften beiliegenden Gamescom-Guide verteilen wir vom 19. bis zum 22. August an den drei Eingängen zur Gamescom das tägliche Messemagazin „gamescom aktuell", ein wundervolles Druckwerk voller tagesaktueller Berichte, Hallenpläne, Programmübersichten, Event-Hinweise und, und, und.

ABONNENTEN, AUFGEPASST!

Da haben Wiederholungsleser gut lachen: Wir verteilen auf der Gamescom wieder Geschenke an unsere Abonnenten! (mehr Details dazu auf Seite 26)

Und so funktioniert's: Allen Abo-Exemplaren liegt ein Papp-Coupon bei, den Sie einfach ausgefüllt mit zum Computec-Messestand (Halle 7.1) bringen. Dafür gibt's dann ein tolles Überraschungsgeschenk von unserem Partner Titus – solange der Vorrat reicht.



Noch kein Abo? Dann aber hurtig! Wer noch kein Abo aus dem Hause Computec hat und bis zur Gamescom 2010 noch eines abschließt, bringt einfach statt des Coupons die Abo-Auftragsbestätigung zu unserem Stand – und sahnt so gleich doppelt ab: mit dem Geschenk von Titus und einer unserer coolen Abo-Prämien!

CHRIS HÜLSBECK *STOP* SOUND OF GAMES *STOP* GEWINNSPIEL

Chris Hülsbeck ist Computer- und Videospiele-Musiker und veredelt schon seit 1986 Titel wie Giana Sisters, Turrican und Indiana Jones mit digitalen Klängen.


CHRIS HÜLSBECK | Videospielemusiker

Gemeinsam mit Michael Stöckemann von „European Composers" arbeitet Hülsbeck derzeit an einer Silberscheibe, die vor allem Retro-Spielefans das Herz vor Freude höher schlagen lassen dürfte. **Sound of Games** heißt das gute Stück und es soll in jährlichem Turnus erscheinen – wobei die Inhalte der jeweils nächsten Ausgabe unter www.sound-of-games.com gemeinsam mit der Hörergemeinde festgelegt werden. Die erste Ausgabe wird pünktlich zur Gamescom 2010 in den echten und virtuellen Plattenläden stehen und unter anderem die Soundtracks von **Giana Sisters**, **Turrican**, **Amber Moon**, **Korobeiniki**, **Lionheart** und dem iPhone-Verkaufsschlager **Zombie Smash** enthalten.

Das Allerbeste daran: Wir verlosen fünf Exemplare der Erstausgabe von **Sound of Games**! Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schreiben Sie einfach Ihre Postadresse in eine E-Mail mit dem Betreff „Sound of Games" und schicken diese an gewinnspiel@pcgames.de. Der Einsendeschluss ist der 18. August 2010 und der Rechtsweg natürlich ausgeschlossen.

SOUND OF GAMES
AMBER MOON GEM'X TURRICAN
KOROBEINIKI ZOMBIE SMASH
GIANA SISTERS LIONHEART
x5

DAS MESSE-ORAKEL

Spielemessen sind laut und unübersichtlich. Damit Sie auf der Gamescom nicht den Überblick verlieren, liefern wir Ihnen eine Liste der „Unbedingt ansehen!"-Titel, die aller Wahrscheinlichkeit nach gezeigt werden (ohne Gewähr; Stand Juli 2010).

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM — BLIZZARD | HALLE: 6
Auch wenn Activision Blizzard auf der E3 in diesem Jahr quasi überhaupt nicht vertreten war, gehen wir stark davon aus, dass es auf der Gamescom Neues zu **Cataclysm** geben wird.

CALL OF DUTY: BLACK OPS — ACTIVISION | HALLE: 6
Black Ops soll dieses Jahr im November erscheinen, höchste Zeit also, dass man die Spielergemeinde richtig heiß darauf macht. Mit einer guten Präsentation zum Beispiel – letztes Jahr gab es ja auch eine …

MAFIA 2 — TAKE 2 | HALLE: 6
Erscheinungstermin: 27. August. Messe: 20. August. Perfekt, um noch mal richtig Radau um dieses Spiel zu machen, sodass sich die Messebesucher quasi direkt in die Warteschlange für den Kauf einreihen können.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD — UBISOFT | HALLE: 7
Auf der E3 vor einigen Wochen war der Mehrspielerteil für jeden Besucher der Messe spielbar. Ähnliches erwarten wir auch für die Gamescom.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS — NAMCO BANDAI | HALLE: 8
Nachdem Kollege Wolfgang Fischer von der E3-Präsentation und der kurzen Anspielsession dezent weggeblasen wurde, hoffen wir stark darauf, Geralt auch auf der Gamescom wiederzusehen.

RAGE — BETHESDA | HALLE: 6
Aus Insiderkreisen wissen wir: **Rage** wird ganz sicher vor Ort und für alle Besucher zu sehen sein. In einem großen, endzeitmäßigen Kinosaal. Großes Kino quasi – in mehrfacher Hinsicht!

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC — ELECTRONIC ARTS | HALLE: 6
Entwickler Bioware hat für die Gamescom 2010 große Neuigkeiten zum Spiel angekündigt (also abgesehen davon, dass man vor Ort sein wird) – wir rechnen darüber hinaus sogar mit einer spielbaren Demo.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT — ELECTRONIC ARTS | HALLE: 6
Auf der E3 sorgte die Ankündigung eines neuen **Need for Speed: Hot Pursuit** für Begeisterungsstürme. Und da es im November schon erscheinen soll, rechnen wir fest mit öffentlichen Anspielstationen.

MEDAL OF HONOR — ELECTRONIC ARTS | HALLE: 6
Dank laufender Mehrspieler-Beta braucht EA ja kein allzu großes Geheimnis mehr um seinen potenziellen **Call of Duty**-Killer zu veranstalten. Es wäre aber an der Zeit für Details zum Einzelspielerteil, oder, EA?

WARHAMMER 40K: DARK MILLENIUM — THQ | HALLE: 8
Den jüngsten Spross des erfolgreichen **Warhammer**-Universums gab es bisher nur in Bild- und Trailerform zu bestaunen. Und obwohl wir es uns anders wünschen, wird die Gamescom da vermutlich nichts Neues bringen.

FIFA 11 — ELECTRONIC ARTS | HALLE: 6
Im Hause EA ist man bestimmt schlau genug, das eben erst langsam abflauende WM-Fieber auszunutzen, um uns den diesjährigen **FIFA**-Ableger entsprechend schmackhaft zu machen. Da sind wir ziemlich sicher.

CRYSIS 2 — ELECTRONIC ARTS | HALLE: 6
Einerseits ist Entwickler Crytek nicht übermäßig zeigefreudig, andererseits wäre es langsam mal Zeit, die Öffentlichkeit selbst sehen zu lassen, wie sein digitales New York in Flammen und Rauch aufgeht.

ARCANIA: GOTHIC 4 — JOWOOD | HALLE: 6
Geplant für den 12. Oktober und bisher alles andere als überzeugend präsentiert – hoffen wir mal, dass **Arcania** auf der Gamescom die Kurve kriegt und zeigt, was es kann!

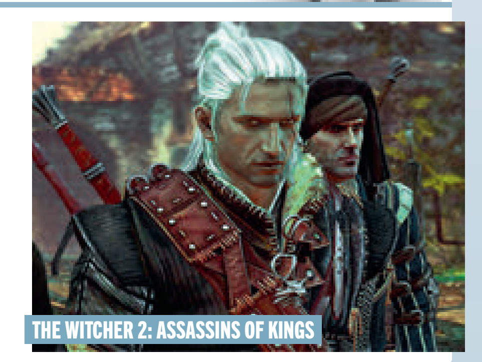
HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS — BETHESDA | HALLE: 6
Auch hier zeigt sich Publisher Bethesda zeigefreudig: Erstmals darf die Öffentlichkeit zum Gamepad greifen und das kooperative Action-Geschnetzel selbst ausprobieren.

DARAUF FREUT SICH DIE REDAKTION

FELIX SCHÜTZ

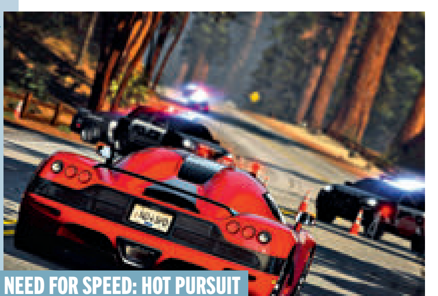
„Ich erwarte viel von dem Spiel!"

Mit **The Witcher** hat mich CD Projekt vor drei Jahren echt beeindruckt. Ich spielte es praktisch am Stück durch! Und das trotz seiner vielen Designmängel und technischen Probleme. Um solche Schnitzer in **The Witcher 2** zu vermeiden, hat CD Projekt eine eigene, moderne Engine entwickelt und das Kampf- sowie das Dialogsystem kräftig überarbeitet. Das bisher Gezeigte sah bereits viel dynamischer und spannender aus als der Vorgänger. Darum werde ich die sympathischen Polen auch in diesem Jahr wieder besuchen.


THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

SEBASTIAN WEBER

„Ich freue mich wie ein Kind an Weihnachten!"

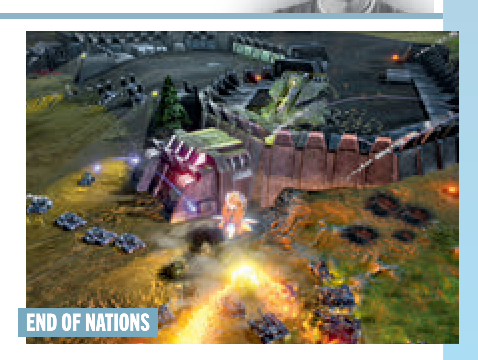

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Als auf der E3 das neue **Hot Pursuit** angekündigt wurde, habe ich mich gefreut wie ein Kind an Weihnachten. Endlich wieder Verfolgungsjagden und dann auch noch von den **Burnout**-Machern Criterion – das kann nur toll werden. Die bisher gezeigten Spielszenen überzeugten mich zumindest schon mal in Sachen Action und Grafik. Ich hoffe deshalb, dass Electronic Arts auf der Gamescom die Reifen qualmen und mich vielleicht sogar selbst vor einem Mitspieler davonfahren lässt.

CHRISTIAN SCHLÜTTER

„Ich drängle gern."

Am meisten freue ich mich darauf, endlich mal **End of Nations** in Aktion zu sehen. Dieses Echtzeit-Strategie-Projekt von Petroglyph (**Empire at War**) bringt so viele Neuerungen mit, dass es das Genre gehörig umkrempeln könnte. Ein echtes Strategie-MMO wie dieses gab es noch nie. Außerdem hatte die Grafik schon auf der E3 einen guten Schritt nach vorne gemacht. Ob **End of Nations** auf der Gamescom noch einmal besser aussieht? Ich werde mich jedenfalls am Stand von Publisher Trion Worlds nach vorne drängeln!


END OF NATIONS

SPIELE, DIE UNS JETZT SCHON FEHLEN!

Nach so viel Messe-Vorfreude erlauben Sie uns einen kleinen Dämpfer zum Schluss: Es wird auch wieder einige Enttäuschungen geben.

Am größten fallt dabei sicher die Trauer über ausgebliebene Ankündigungen oder nicht präsentierte Spiele aus. So gehen wir momentan davon aus, dass spannende Top-Titel wie **Deus Ex: Human Revolution**, **Portal 2** oder **Spec Ops: The Line** gar nicht im öffentlichen Bereich ausgestellt werden, während wir fast sicher sind, dass **Batman: Arkham Asylum 2**, **Hitman 5**, **Beyond Good & Evil 2**, **Max Payne 3**, **Doom 4**, **Mass Effect 3**, **Thief 4** oder **Dragon Age 2** noch nicht mal hinter verschlossenen Türen gezeigt werden. Heiß erwartete Infos zu noch unangekündigten Spielen, beispielsweise **Half-Life 3**, **Syndicate**, **Grand Theft Auto 5** und **The Elder Scrolls 5**, bleiben vermutlich ganz aus. Hersteller SEGA hat aktuellen Meldungen zufolge erst gar nicht vor, sich auf der diesjährigen Gamescom sehen zu lassen. Bleibt nur zu hoffen, dass wir mit diesen Spekulationen möglichst weit danebenliegen!



KINO-FEELING | Die düstere Sci-Fi-Handlung wird in vielen aufwendigen Videosequenzen erzählt.

KLASSISCH | Das Spielgefühl erinnert stark an das erste **Starcraft** (1998), vor allem im schnellen, kniffligen Mehrspielermodus.

Starcraft 2: Wo bleibt der Test?

Von: Felix Schütz

Das Spiel ist im Handel – doch warum gibt's noch keine Wertung? Wir erklären die Hintergründe und geben einen Ausblick auf den Test.

Starcraft 2: Wings of Liberty erschien am 27. Juli 2010 weltweit im Handel. Die PC Games-Ausgabe, die Sie gerade in Ihren Händen halten, ist hingegen seit dem 28. Juli am Kiosk erhältlich, nur Abonnenten bekamen das Heft bereits ein paar Tage früher. Wer das Heft nun durchblättert, wird feststellen: Der lang ersehnte **Starcraft 2**-Test fehlt! Das ärgert uns genauso wie Sie, hat aber gute Gründe: Damit unser Heft pünktlich gedruckt und ausgeliefert werden kann, muss es bereits eine Woche vorher fertig sein – das ist der sogenannte Redaktionsschluss. Bis zu diesem Zeitpunkt lag uns leider kein Testmuster von Blizzards Strategiespiel vor. So was nennt man wohl schlechtes Timing!

Ohne Testmuster kein Test, so einfach ist das. Blizzard verschickt keine Vorabversionen von **Starcraft 2**. Wir müssen uns also wie jede andere Redaktion – egal ob Print oder Online – bis zum Release des Spiels gedulden. Obendrein benötigt **Starcraft 2** eine Aktivierung über Blizzards Online-Dienst Battle.net. Diese Aktivierung ist erst ab der Nacht vom 26. auf den 27. Juli ab 0:00 Uhr möglich – vorher ist die Einzelspielerkampagne also ohnehin nicht spielbar.

Das ist aber kein Weltuntergang: Der Mehrspielermodus von **Starcraft 2** war immerhin schon Wochen vor Release in einer fast fertigen Beta-Version spielbar und diente uns somit als erste Testgrundlage. Natürlich muss der Mehrspielertest aber auch die Live-Bedingungen nach dem Release berücksichtigen, die Beta allein reicht für eine Wertung nicht aus.

Unser Plan: Am 27. Juli werden die Redakteure Schütz und Schlütter ab Mitternacht mit dem Test der



◀ **DICHTE STORY** | Zwischen den Missionen steuert man Raynor durch sein Raumschiff, wo er Dialoge führt, seine Armee ausrüstet und neue Technologien erforscht.

▶ **PLANUNG** | Der Kampagnenverlauf ist nicht streng vorgegeben, hin und wieder darf der Spieler seine nächste Mission selbst auswählen.



PCG POWER PLAYER MIT STARCRAFT-EXTRA!



In der zweiten Ausgabe unseres neuen Schwestermagazins PC Games Power Player finden Sie eine 20 Seiten umfassende Beilage, die sich dem Multiplayer-Modus von Starcraft 2 widmet. Zu den Inhalten gehören:

Das 1x1 des Strategen: Was ist eine Buildorder? Worin unterscheiden sich Micro und Macro? Was ist ein Rush und wozu sollte ich scouten? All das und mehr erfahren Sie in diesem Abschnitt.

Strategien für die Zerg: Die Königin als Retter in der Not, Buildorders für den Zergling-Rush und fortgeschrittene Taktiken für den Basisbau – so überrennen Sie Ihre Gegner!

Strategien für die Terraner: Die Kommandozentrale richtig einsetzen, Gebäude und Einheiten im perfekten Augenblick in Auftrag geben, Konterstrategien – das und mehr im Terraner-Part.

Strategien für die Protoss: Lesen Sie hier, warum die Protoss ein mobiles, aber auch unflexibles Volk sind. Praktische Tipps zum Basisbau, zur Rohstoffverwaltung und zur Spielweise: So schnell können die Protoss sein!

Noch mehr Tipps: Was tun bei einem Rush? Welche Kontereinheiten brauche ich? Und welche Spielmodi sind am besten für einen frustfreien Team-Abend geeignet? Diesen und vielen weiteren Fragen geht die Extra-Beilage auf den Grund.

Einzelspielerkampagne beginnen. Wir planen, den Artikel inklusive Wertung bis zum Freitag, den 30. Juli abgeschlossen zu haben. Dieser Test wird dann kostenfrei auf unserer Website www.pcgames.de zur Verfügung stehen. Beachten Sie, dass er extra für die Website verfasst und in einem eigenen, handlichen Format aufbereitet wird. In der kommenden PC Games Ausgabe 09/10 werden wir daher einen neuen Artikel exklusiv für das Heft produzieren, in dem wir das Spiel auch einer Langzeitbetrachtung unterziehen. In der Releasewoche werden die Redakteure zudem für einen Leserchat zur Verfügung stehen und Fragen im Forum beantworten – beachten Sie hierzu einfach die Hinweise auf unserer Website.

Parallel werden sich einige Kollegen um eine Tippssammlung inklusive umfangreicher Komplettlösung der Einzelspielerkampagne kümmern, die Sie dann in der kommenden Extended-Ausgabe 09/10 vorfinden. Und natürlich werden zeitgleich mehrere Videos für unsere Heft-DVD und unsere Website entstehen. Auf diese Weise wollen wir sicherstellen, dass Sie zeitnah und perfekt informiert sind – im Heft sowie auf unserer Website. ❑

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Activision Blizzard verlosen wir eine Vielzahl cooler Fan-Preise rund um **Starcraft 2: Wings of Liberty**. Um zu gewinnen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Unter welchem Namen ist die Zerg-Anführerin Kerrigan noch bekannt?

A | Königin der Klingen B | Hüterin der Zwingen

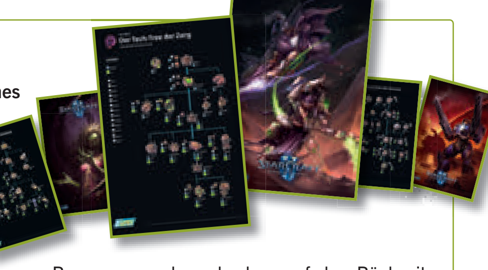


TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie uns eine E-Mail mit der richtigen Antwort und Ihren Daten (Name, Anschrift, Geburtsdatum) an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Activision Publishing, Inc., Blizzard Entertainment, Inc., Steelseries ApS und Panini Verlags GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 27. August 2010**

PC GAMES EXTENDED

Nicht nur unser Schwestermagazin PC Games Power Player widmet sich dem Thema Starcraft 2. Auch unsere PC Games Extended beinhaltet exklusives Material zu Blizzards Strategie-Hit.



Falls Sie die Extended-Version dieses Heftes gekauft oder im Abo bezogen haben, dürfen Sie sich über drei herausnehmbare Poster freuen. Diese bilden nicht nur die kompletten Mehrspieler-Tech-Trees aller drei Völker inklusive Ressourcenverbrauch ab – auf den Rückseiten der Poster finden Sie auch drei hochwertige, originale **Starcraft 2**-Artworks von Blizzard. Die perfekte Dekoration für Ihr Spiele-Zimmer!



Felix meint:
Wird **Starcraft 2** die Welt der Strategiespiele verändern? Nachdem ich ein Drittel der Kampagne und dutzende Mehrspielerpartien gemeistert habe, glaube ich: nein, eher nicht. **Starcraft 2** läutet eben keine Revolution eines ganzen Genres ein, sondern bietet schlichtweg „nur“ eine geschliffene, erstklassig umgesetzte Spielerfahrung. Ob nun ideenscheu oder nicht, der exzellente Multiplayermodus birgt Spielspaß für viele Jahre. Obendrein liefert das Spiel eine Solo-Kampagne, die mir persönlich viel, viel wichtiger ist: Tolle Charaktere, dramatische Ereignisse, mitreißende Cutscenes – ich finde, davon kann es nie genug geben.

19. – 22. August 2010



BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!










Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 7.1 C010

und macht es euch gemütlich!



Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Präsent: Zusammen mit Titus halten wir für euch starke Geschenke am Stand bereit! Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goody!*

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter shop.computec.de und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

Wir freuen uns auf euch!

powered by



* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

VORSCHAU 08/10

INHALT

ACTION
RAGE


Seite 28

GRAFIKBOMBE | Spiele von id Software legten die Messlatte für Grafik bislang stets ein bisschen höher. Ob das bei **Rage** auch der Fall ist, verrät Ihnen Sebastian Weber.

ROLLENSPIEL
ARCANIA: GOTHIC 4


Seite 38

NEUANFANG | Alexander Frank klärt für Sie, ob Sie sich auf das Rollenspiel **Arcania: Gothic 4** freuen oder wegen der bugbehafteten Vergangenheit des Vorgängers skeptisch bleiben sollten.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.07.10)

1. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Namco Bandai – Termin: 1. Quartal 2011
2. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
3. **ARCANIA: GOTHIC 4** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 12. Oktober 2010
4. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 1. Quartal 2011
5. **FALLOUT: NEW VEGAS** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 22. Oktober 2010
6. **MAFIA 2** – Action | 2K Games – Termin: 27. August 2010
7. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** – Action-Rollenspiel | Square Enix – Termin: 2011
8. **CRYSIS 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2010
9. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 2011
10. **PORTAL 2** – Geschicklichkeit | Electronic Arts – Termin: 2011



KOLUMNE VON PETRA FRÖHLICH
MIETEN STATT KAUFEN

DLC, Online-Pass, Registrierung: Die Spielehersteller tun derzeit alles, um ihre Kunden stärker an sich zu binden (um nicht zu sagen: zu kontrollieren). Davon versprechen sie sich dreierlei: Zum einen wollen sie den schwunghaften (aus ihrer Sicht lästigen) Handel mit Gebrauchtspielen unterbinden. Zum Zweiten sollen die Raubkopierer ausgebremst werden und zum Dritten wollen die Publisher natürlich möglichst oft möglichst viele neue Spiele verkaufen. Doch PC-Spiele sind kein billiges Vergnügen: Unter 30 Euro sind neuere Titel kaum zu bekommen. Zudem will man ja viele verschiedene Neuheiten anspielen und nicht monatelang mit einem einzigen Spiel verbringen. Was liegt da näher, als Spiele zu „mieten" anstatt zu kaufen?

Wie es sich anfühlt, wenn man ein Rollenspiel, einen Shooter, ein Adventure nicht „besitzt", sondern lediglich eine Nutzungsgebühr zahlt, das können Sie mit unserer aktuellen Leseraktion testen: In dieser Ausgabe Ihrer PC Games steckt eine Codekarte (Seite 74) mit einem Gutschein für 14 Tage kostenloses Probezocken mit der Gamer-Unlimited-Spieleflatrate. Das sogenannte Starterpack kostet 9,90 Euro im Monat und enthält bereits Hits wie **The Witcher**, **Drakensang** oder **The Book of Unwritten Tales**; im 10 Euro teureren Premium-Pack sind auch aktuelle Spiele wie **Batman: Arkham Asylum**, **Torchlight** oder **Avatar** enthalten. Abgesehen vom obligatorischen Altersnachweis für 18er-Spiele hat das PC-Games-Testangebot keine Risiken und Nebenwirkungen: Sie können zwei Wochen lang kostenlos spielen – dann endet die Probefrist automatisch. Mehr dazu lesen Sie in der Anleitung auf Seite 9.

Machen Sie den Test: Ich bin gespannt auf Ihre Erfahrungen und Eindrücke. Schreiben Sie mir auch gerne persönlich an petra.froehlich@pcgames.de.

Rage

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Wir haben es getan! Deutschland-exklusiv durften wir vor Ort in Texas id Softwares neuen Shooter anspielen.





STILWECHSEL | In **Rage** sind die Zeiten von dunklen Gängen und Höllenmonstern eines **Doom 3** vorbei.

DETAILREICH | Im Spielverlauf treffen Sie auf mehrere Banditen-Clans. Deren Mitglieder entwerfen die Entwickler unterschiedlich, damit sie sich nicht wie ein Ei dem anderen gleichen.

TAKTIK | Die KI in **Rage** agiert schlau: Während der Kerl mit der Wumme im Hintergrund bleibt, geht der andere in den Nahkampf.

Alle Welt denkt, das tolle am Job eines Spieleredakteurs sei es, stets die aktuellsten Titel vorgesetzt zu bekommen, oft sogar Wochen oder Monate vor der Veröffentlichung. Das ist tatsächlich ein angenehmer Teil dieses Berufs. Doch wirklich besonders sind andere Momente, nämlich die, in denen man die Legenden der Branche trifft und sich mit ihnen über ihre Sicht der Dinge und die Zukunft unterhält. Egal ob ein Mark Rein (Epic Games), ein Gabe Newell (Valve) oder ein John Carmack (id Software) – in solchen Augenblicken werden sogar die Hände eines erfahrenen Redakteurs noch vor Nervosität schwitzig. John Carmack treffen wir Ende Juni, als wir vor Ort bei id Software dessen neue Shooter-Perle **Rage** erstmals selbst anspielen durften.

Bevor wir allerdings selbst Hand anlegen, erklärt uns Kreativdirektor Tim Willits erst einmal, worum es in **Rage** überhaupt geht: Wir befinden uns irgendwo in der nahen Zukunft. Die Erde droht, von einem Asteroiden namens Apophis getroffen zu werden. Um im Fall der Fälle gerüstet zu sein und den Fortbestand der Menschheit zu gewährleisten, spinnen die Regierungen der Welt den Plan, das sogenannte Eden Project zu starten. Dabei werden Kammern mit sechs bis zwölf ausgesuchten Vertretern unserer Art tief in der Erde verbuddelt, damit die wiederum nach der Katastrophe irgendwann wieder an die Erdoberfläche zurückkehren und die Zivilisation neu aufbauen können. Natürlich geht der Plan schief. Sie, als einer der Vergrabenen, überleben als einziger Ihrer Parzelle. Als Sie schließlich wieder an die Oberfläche gelangen, müssen Sie feststellen, dass die Menschheit einen Weg gefunden hat, in der unwirtlichen Umgebung zu überleben. Doch es ist keine hochentwickelte Gesellschaft mehr, sondern eher ein Rückschritt in die Tage des Wilden Westens. Es gibt wenige Städte, dafür umso mehr Gesetzlose und Gewalt. Dazu kommen eine Art Regierung, genannt Authority (zu Deutsch: Autorität), die ihre eigenen, wohl finsteren Pläne verfolgt, und eine Widerstandsbewegung. Genug Stoff also, um einen actionreichen Shooter zu inszenieren. Ein interessantes Detail am Rande:

Wussten Sie, dass …
… die Namensgebung der **Doom**-Reihe auf einer Szene aus dem Film **Die Farbe des Geldes** (1986) mit Tom Cruise basiert?

RAGE IM GRAFIKCHECK

Für **Rage** hat Programmierer-Legende John Carmack eine nagelneue Engine entworfen. Der Grafikmotor heißt id Tech 5. Was er leistet, zeigen wir Ihnen anhand dieses Screenshots (Auflösung: 2552x1536 Pixel)

Individuelles Aussehen
id Software steckt eine Menge Arbeit in die Areale und Charaktere in **Rage**, damit sich möglichst wenige Dinge im Spiel ähneln. Entsprechend sehen auch Ihre Gegner, sogar wenn sie aus demselben Clan stammen, nie gleich aus. id Software variiert selbst die kleinsten Details wie die Anordnung von Tattoos oder die Beschaffenheiten des Körpers.

Detailarme Texturen
Wer die Augen offen hält und genau hinsieht, findet in den Levels hier und da hässliche, verwaschene oder detailarme Texturen. Im normalen Spielverlauf fällt das aber selten auf.

Glaubwürdige Levels
Auch wenn es ein paar Texturen geben mag, die als nicht besonders hübsch ins Auge stechen, zeigen die Entwickler dennoch an den meisten Stellen, was sie können. Oberflächen wirken realistisch und plastisch und setzen die Areale glaubhaft in Szene.

Den angesprochenen Asteroiden Apophis gibt es tatsächlich. Dieser soll Berechnungen zufolge im Jahr 2029 die Erde passieren, er wurde bereits zeitweise als gefährlich für unseren Planeten eingestuft. Inzwischen halten Wissenschaftler einen Einschlag aber für unwahrscheinlich.

Nachdem Willits seine Einführung beendet hat, dürfen wir endlich loslegen. Als der Ladebildschirm verschwindet, steht unser Held vor einem Buggy irgendwo im Ödland, das die Städte in **Rage** miteinander verbindet. Unsere Aufgabe ist einfach: Wir sollen Wellspring finden, die erste große Metropole, die Ihr Hauptanlaufpunkt in der ersten Hälfte des Spiels ist. Wir schwingen uns also hinter das Steuer des Flitzers und brettern los. Die Steuerung verhält sich dabei allerdings noch zu direkt – ein Punkt, an dem die Entwickler im Moment noch arbeiten. Einige Crashes gegen Felsen später haben wir uns an die empfindliche Lenkung gewöhnt und fahren in Richtung unseres Wegpunktes auf dem Kompass. Unterwegs schlagen plötzlich Schüsse rings um uns herum ein. Zwei Banditen-Karren steuern mit hoher Geschwindigkeit auf uns zu, ballern, was das Zeug hält. Wir eröffnen das Feuer ebenfalls. „Ursprünglich war geplant, dass der Spieler während der Fahrzeug-Kämpfe selbstständig zielen muss. Aber das hat sich als viel zu schwer herausgestellt", erklärt uns Willits. Aus diesem Grund treffen nun alle Projektile automatisch, solange sich Ihr Ziel vor Ihnen befindet. Das hört sich zunächst zu leicht an. Wenn man spielt, merkt man in den rasanten Feuergefechten davon aber nichts. Ihre Gegner lenken die Boliden geschickt, versuchen, Sie zu umrunden, und gehen in einem beeindruckenden Feuerball auf, wenn Sie die Kerle schließlich lange genug beschossen haben. Schon die ersten fünf Minuten von **Rage** sind intensiv und machen extrem Laune.

Nach dem kleinen Intermezzo erreichen wir die Tore von Wellspring. Das Städtchen sieht aus wie aus altem Schrott zusammengeschustert. Doch es beherbergt allerlei wichtige, skurrile und lustige Charaktere. Da wären zum Beispiel der Bürgermeister Clayton, der uns als Erstes losschickt, uns andere



WIDERLICH | Aufgrund ihrer Horror-Shooter-Erfahrung gestalten die Entwickler die Mutanten in **Rage** schön furchteinflößend.

DETAILS | Bis hin zur Mimik der Gegner wurden die Charaktermodelle hübsch modelliert.

SO ABWECHSLUNGSREICH IST RAGE

Im Vergleich zu den bisherigen Titeln aus dem Hause id Software (allen voran Doom 3) geht Rage ungewöhnliche Wege, denn es präsentiert sich abwechslungsreicher, heller und weniger auf Horror getrimmt. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Punkte vor, die Rage ausmachen.

Spielwelt

In Rage sind die Zeiten von schmalen, dunklen Gängen vorbei. id Software geht überraschende, neue Wege:

Die Spielwelt besteht aus zwei großen Ödlandgebieten, welche die beiden Metropolen Wellspring und Subway Town verbinden. Letztgenannte ist Ihr Anlaufpunkt in der zweiten Hälfte des Spiels. Das Ödland erinnert an Filme wie **Mad Max**, kommt aber farbenfroh und hell daher. Neben den genannten Städten gibt es noch den Bereich namens Dead City. Diese Ruinenstadt erinnert mit ihrem postapokalyptischen Aussehen an Spiele wie **Fallout 3** und setzt sich so vom Rest ab. Dazu kommen etliche Dungeons in der Welt, sozusagen normale Shooter-Levels, in denen Sie Aufträge erfüllen. Diese erinnern an klassische id-Levels.



Gegnertypen

Bisher wissen wir von zwei Gegnertypen in Rage:

Banditen: ids Kreativdirektor Willits verrät uns, dass es mehrere Clans geben soll. Wie viele, das gibt er nicht preis. Sie sollen alle eigene Ziele verfolgen und unterschiedlich agieren. Gesehen haben wir nur zwei. Der eine Clan haust in einem Bunker, bastelt die Spielzeugautos mit Sprengstoff zusammen und ist sonst normal bewaffnet. Der andere geht vornehmlich mit Messern, Macheten und Äxten auf Sie los und scheint Menschenfleisch zu mögen. Wir sind gespannt, was **Rage** noch alles zu bieten hat.
Mutanten: Die Kerle erinnern ein wenig an die Gegner aus **Doom 3**. Sie sind nicht sonderlich intelligent, sehen entstellt aus und gehen stupide auf Sie los. In dem Gebiet namens Dead City experimentiert die zwielichtige Regierungsbehörde Authority mit ihnen, was dazu führt, dass es dort stärkere und vor allem größere von diesen Monstern gibt. Das größte Exemplar, das wir sahen, umfasste geschätzte vier Stockwerke. Beeindruckend!

Spielelemente

Lange stand das Vorurteil im Raum, Rage wäre schon fast ein Rollenspiel. Nicht ohne Grund:

Rollenspiel-Elemente: Sie erledigen Quests für die Charaktere in der Spielwelt, um sich Geld zu verdienen (für Waffen, Munition und Ähnliches). Die Wahl der Rüstung gibt Boni auf bestimmte Dinge wie Schleichen. Jedoch gibt es weder ein Erfahrungssystem noch eine Charakterentwicklung.
Fahrzeuge: Buggys und Muscle-Cars stellen wichtige Fortbewegungsmittel dar. Es gibt eine Rennliga, in der Sie antreten dürfen. Außerdem haben die Karren Waffen montiert, sodass die Ausfahrten ebenfalls actionreich ausfallen. Nur die Steuerung ist noch ein wenig zu direkt.
Ballern: Das, was id Software am besten kann, kommt natürlich nicht zu kurz. **Rage** ist ein Ego-Shooter durch und durch, entsprechend gut funktionieren die Schießereien.
Basteln: **Rage** umfasst – wie ein Rollenspiel – ein Crafting-System, mit dem Sie sich nette Spielzeuge basteln können, etwa Geschütztürme.





SPIELZEUGE | Neben normalen Knarren spendieren Ihnen die Entwickler auch andere Gegenstände, mit denen Sie Ihre Gegner um die Ecke bringen. Der Wing Stick, eine Art Boomerang, schlägt, wenn er trifft, einem Kontrahenten den Kopf ab und kehrt dann zu Ihnen zurück.

NEBENBESCHÄFTIGUNG | Wie in diesem Spiel dürfen Sie des Öfteren versuchen, mit Freizeitbetätigungen Ihr Geld zu vermehren.

Kleidung zu besorgen. Der Overall des Eden Projects sei nicht gern gesehen und keiner wolle Ärger haben, so seine Begründung. Coffer, der einzige Händler im Ort, hat dann auch gleich drei unterschiedliche Klamotten im Angebot. Deren Wahl hat sogar Auswirkungen. Da gibt es eine Rüstung, die Ihnen einen Bonus auf Schleichen gibt, dafür aber nicht so viel Schutz bietet. Gleiches gilt für eine andere, die eine Steigerung Ihres Charmes zur Folge hat. Dadurch bekommen Sie zwar bessere Preise bei Kaufleuten, aber stecken weniger Treffer weg. Solche Entscheidungen müssen Sie in **Rage** öfter fällen, zu tiefgreifend falle das Rollenspielsystem aber nicht aus, verspricht Willits (siehe Interview auf Seite 35). Wer schließlich nach Arbeit sucht, der schaut bei Sheriff Black vorbei und greift diesem bei Problemen mit Banditen oder Ähnlichem unter die Arme. Oder aber Sie reden mit Jackie Weeks und Slim über eine Karriere in der örtlichen Autorennen-Liga, bei der Sie zwischen normalen Wettbewerben wählen können und solchen, in denen auch Waffen erlaubt sind. Doch selbst wenn Sie nur so durch Wellspring schlendern, erzeugt **Rage** jede Menge Atmosphäre. An einer Ecke erzählt ein Bewohner von einer Mutantenplage in der Nähe, während die Zuhörer seine Geschichten passend kommentieren und auch in Sally LePrines Bar (die Dame wird lustigerweise im Moment noch von id-Software-Boss Todd Hollenshead gesprochen) können Sie so manchem Gespräch rund um die Spielwelt lauschen.

Wussten Sie, dass …
… id Software mit zwei Emmy-Awards geehrt wurde? Einer ging an John Carmack, der andere an die Firma selbst.

Wir aber haben genug der Ruhe von Wellspring genossen und wollen wieder Action. Wir springen deshalb in den nächsten Level. Dort stehen wir in einem riesigen Aufzug und fahren in eine Art Bunkeranlage hinab. Als wir unten ankommen, erspähen wir direkt einen Gegner, der uns noch nicht gesehen hat. Gemütlich suchen wir uns aus unserem Waffenarsenal die passende Wumme aus. Da das Inventar keine Begrenzung hat, kommen im Spielverlauf einige Knarren und andere Gegenstände zusammen. Die Wahl der Todbringer ist nicht so leicht, denn jedes Teil hat zudem noch unterschiedliche Munitionstypen. Die Armbrust zum Beispiel hat neben normalen Bolzen auch solche, die Elektroschocks abgeben. Steht eine Gegnergruppe im Wasser (zum Beispiel im Abwassersystem von Wellspring), dann genügt somit ein solches Projektil ins feuchte Nass und die Typen kippen zappelnd um. Solche taktischen Entscheidungen sind jedoch nicht nur deshalb wichtig, um sich das Leben in den Kämpfen leicht zu machen, sondern auch deshalb, weil Sie Munition und andere Dinge für teuer Geld erstehen müssen. Es sei denn, Sie finden das Zeug zufällig in den Levels oder bei getöteten Gegnern.

Während wir also wenige Sekunden überlegen, mit welcher Bleispritze wir den Kerl vor uns aufs Korn nehmen, hören wir ein Surren auf uns zukommen. Als wir genauer hinschauen, erblicken wir ein ferngesteuertes Spielzeugauto, das auf uns zurast. Bevor wir reagieren können, explodiert das Ding, unser Held ist schwer angeschlagen. Der Bildschirm färbt sich rot, die Spielfigur keucht schwer – ein Zeichen, dass wir verletzt sind. In **Rage** dürfen Sie allerdings jederzeit Ihren Fortschritt speichern. Deshalb sind solche Momente nicht so spielentscheidend, wie es scheint. Außerdem heilt sich der Spielheld dank Nano-Roboter im Blut über die Zeit wieder. Und falls Sie letztlich doch mal ins Gras beißen, folgt ein Minispiel, in dem Sie unter Zeitdruck Energie in einen Defibrillator laden müssen. Dieser holt Sie dann zurück ins Leben, wenn auch stark angeschlagen.

Wir hechten erst einmal in Deckung und erfahren dann von Willits, dass diese ferngesteuer-

„Direct X 10 und 11 sind kein Thema für mich!“

PC Games: Im Vergleich zu euren früheren Spielen, etwa **Doom 3**, weist **Rage** Open-World-Charakter auf. Wie kommt es zu dieser Neuausrichtung?

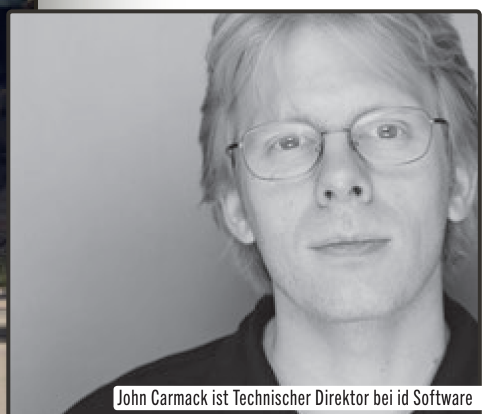
Carmack: „Direkt nach **Doom 3** starteten wir ein neues Projekt, das wir intern nur **Darkness** nannten. Dabei handelte es sich um einen düsteren Survival-Horror-Titel, also mehr oder weniger das, was die Leute von uns erwarteten. Nach etwa einem Jahr Entwicklungszeit sagten wir uns schließlich, dass **Darkness** sicher ein cooles Spiel würde, aber es wäre auch ein Spiel, wie wir es immer gemacht haben. Also entschieden wir uns, eine andere Richtung einzuschlagen. Ein helleres, farbenfroheres Spiel mit offenen Arealen und – für uns – ungewohnten Spielinhalten, etwa Autorennen. So war **Rage** geboren und dank unserer neuen Technik id Tech 5 konnten wir es auch so umsetzen wie geplant.“

PC Games: Wie schätzt du das Potenzial von **Rage** ein? Wird daraus eine Reihe wie aus den anderen Titeln in eurem Repertoire oder wie sehen eure Pläne für die Zukunft aus?

Carmack: „Natürlich hoffen wir darauf, dass **Rage** bei den Spielern gut ankommt. Aber letztlich entscheiden wir immer danach, was die Leute wollen, das geben wir ihnen dann. Wobei das nicht heißt, dass wir unsere bestehenden Reihen vergessen, diese werden wir auf kurz oder lang auch wieder bedienen. Doch ein weiteres neues Universum werden wir innerhalb von … sagen wir mal zehn Jahren sicher nicht aus dem Boden stampfen. Denn eigentlich haben wir bereits jetzt mehr bekannte Namen, als wir stetig bedienen können.

PC Games: **Rage** entwickelt ihr als erstes Spiel parallel auch für die Konsolen. Glaubst du nicht, dass die Konsolen den PC limitieren, bezogen auf das, was technisch heute möglich wäre?

Carmack: „Es ist auf jeden Fall spannend, gleichzeitig auch auf den Konsolen zu entwickeln. Es hat aber tatsächlich Vorteile. Wenn man ein PC-Spiel entwickelt, neigt man gerne dazu, zu sagen, wenn der Titel noch nicht richtig läuft, dann warte ich eben noch ein halbes



John Carmack ist Technischer Direktor bei id Software

Jahr mit der Veröffentlichung, bis die neue Technik-Generation marktreif ist. Man kümmert sich also weniger darum, sein Spiel perfekt zu optimieren, weil man diesen Bequemlichkeitspuffer hat. Das geht auf Konsolenseite nicht. Dort verändert sich die Hardware nicht, sodass du alles daran setzen musst, dein Spiel dort optimal spielbar zu programmieren. Die Konsolen haben also den positiven Effekt auf uns, dass wir verantwortlicher an die Entwicklung herangehen. Natürlich wäre auf dem PC mehr machbar. Aber heutzutage können wir es uns nicht mehr leisten, ein Projekt wie **Rage** nur für eine Plattform zu produzieren, und wir wollten die Konsolenumsetzungen nicht wieder an Drittentwickler geben, sondern alles in unserer Hand behalten. Aber um ehrlich zu sein: **Rage** wird bei Erscheinen nicht mehr der Benchmark für aktuelle Hardware auf dem PC sein, wie unsere früheren Titel es teilweise waren. Das ärgert mich schon ein wenig, denn diesen Titel müssen wir wohl an Konkurrenten wie zum Beispiel **Crysis** abgeben.“

PC Games: Wenn wir schon über Grafiktechnologien reden. Wie stehst du zu Direct X 10 und 11? Sind die beiden Technologien kein Thema für dich?

Carmack: „Überraschenderweise überhaupt nicht, nein. Bei den neuen Direct-X-Versionen ist es wie bei vielen technischen Innovationen: Ich sehe nicht, dass die Konsumenten – in diesem Fall die Programmierer – danach verlangt haben. Es kommt mir eher wie ein Anstoß seitens Microsoft und der Grafikkartenhersteller vor, die versuchen, ihre neue Technik mit Gewalt auf den Markt zu bringen. Es gibt sicherlich ein paar neue Effekte, etwa Geometry Shaders oder Tessellation, aber all diese Dinge fördern wieder die Bequemlichkeit der Programmierer. Denn meiner Meinung nach ist das Potenzial von Direct X 9 noch längst nicht ausgeschöpft und es gibt nichts, was man mit DX9 nicht umsetzen könnte. Diese Effekte wiederholen sich ja immer wieder. Vor zehn oder fünfzehn Jahren waren es die Prozessoren. Da gab es angeblich ach so tolle neue Technologien, die hinterher keinen mehr kümmerten. Jetzt ist es eben Direct X.“

PC Games: Du hast technische Innovationen angesprochen: Wie stehst du zu dem angeblich so zukunftsweisenden 3D-Trend?

Carmack: „Auch dem stehe ich eher skeptisch gegenüber. Genau wie gerade schon angemerkt, es fehlt mir auch dabei das Verlangen des Konsumenten. Vielmehr steuern die großen Hardware-Hersteller hier vermeintlich das Verlangen, sprich sie hypen ihre neue Technik. Ich sehe darin aber eigentlich keinen Gewinn. Ich hoffe dagegen eher auf neue Display-Generationen, mit denen wir das Gefühl eines 360-Grad-Sichtfeldes simulieren können. Dadurch könnten wir tatsächlich das Gefühl des Eintauchens in die virtuelle Welt schaffen.“

PC Games: Trend Nummer 2: Bewegungssteuerung. Glaubst du, das ist die Zukunft?

Carmack: „Ich denke, neue Peripherie einzuführen bringt erst mal keinen Effekt für bereits existierende Spiele. Denn während des Entwicklunsprozesses überlegt man sich ständig, wie sich etwas auf welchem Controller-Typ spielt, und macht dann Zugeständnisse oder überarbeitet sein Spiel. Am Ende kommt ein Titel heraus, der gut auf die bestehende Hardware angepasst ist. Davon abgesehen denke ich, dass die von dir angesprochene Technik durchaus das Potenzial hat, Videospiele voranzubringen. Ich glaube nämlich, dass es enorm wichtig für die Spieleindustrie ist, neue Wege zu erschließen, wie man mit den Spielen interagieren kann – sozusagen eine neue Generation des Spielens einzuläuten. Jedoch haben Spiele, die nicht auf Grundlage solcher Technik entwickelt wurden, keinen Vorteil davon. Wir denken über so was also eher für künftige Projekte nach.“

PC Games: Apropos neue Generation des Spielens. Du bist nun schon seit gut 20 Jahren im Geschäft. Wie haben sich in deinen Augen Spiele und die Entwicklung von ihnen in diesem Zeitraum verändert?

Carmack: „Zu allererst einmal: Ich bin immer wieder irritiert, wenn ich Leute sich beklagen höre, dass die Spiele früher so viel besser gewesen wären, als sie es heute sind. Meiner Meinung nach sind die Titel, die es heute gibt, enorm viel besser als die Spiele früher, nein, sogar als alle Spiele der Weltgeschichte [lacht]. Aber ich sehe auf jeden Fall einen Wandel in der Herangehensweise bei der Entwicklung. Viele Entwicklerstudios beschäftigen heute Leute, die sich wünschen, sie würden Filme machen. Es ist nun mal so, dass die Spielebranche heute ein hartes Geschäft ist, das einen Hit nach dem anderen verlangt. Sie mutiert einfach mehr und mehr zu einem Filmgeschäft-Abklatsch. Natürlich ist die Herangehensweise noch völlig unterschiedlich. Spieleentwicklung ist letztlich viel unvorhersehbarer als der Dreh eines Hollywood-Blockbusters und es wirken weniger Menschen daran mit. Aber ich behaupte, dass innerhalb der nächsten Dekade auch Entwicklerstudios immer disziplinierter vorgehen. Aber das liegt wiederum nur an der Größe der Projekte und des Budgets, das heute in einem Spiel steckt. Es schmerzt einfach viel mehr, einen Termin verlegen zu müssen, wenn du weißt, dass ein 100 Mann starkes Team im Hintergrund sitzt. Ich sehe das ja auch bei uns. Bei unserem vorletzten Projekt hatte ich die Zeit, jede einzelne Zeile des Programm-Codes selbst zu schreiben. An **Rage** arbeiten heute um die 20 Programmierer gleichzeitig. Aber wenn du ein qualitativ hochwertiges Spiel abliefern möchtest, dann ist das heutzutage nicht mehr mit einem winzig kleinen Team im stillen Kämmerlein möglich.“

PC Games: Abschließend sozusagen zurück zu den Wurzeln: Ihr arbeitet an **Doom 4**, das ist bekannt. Wie steht es um das Projekt?

Carmack: „Ja, das stimmt schon. Das Team, das an **Doom 4** arbeitet, sitzt genau ein Stockwerk unter uns. Im Moment sind wir aber noch sehr vorsichtig damit, was wir über das Spiel preisgeben möchten und was nicht. Aber so viel: Das **Doom 4**-Team ist gut aufgestellt, nutzt ebenfalls die id-Tech-5-Technologie und arbeitet unter Volldampf. **Rage** ist außerdem bereits so weit fortgeschritten, dass ich inzwischen ein Stockwerk tiefer sitze und dort nach dem Rechten sehe. Mehr darf ich an dieser Stelle leider nicht darüber sagen.“



UNHEIMLICH | Die Authority nutzt das Gebiet namens Dead City, um Experimente mit Mutanten durchzuführen. Den Namen trägt das Areal aus dem einfachen Grund, da noch kein Mensch von dort lebend zurückgekehrt ist.

ten Flitzer mit Sprengstoff bestückt sind. Die fiese Spielerei ist einer von vielen Gegenständen in **Rage**, die Ihnen – richtig eingesetzt – das Leben erleichtern sollen. Später gibt es auch Geschütztürme, die Sie aufbauen dürfen, oder spinnenartige Roboter, die mit ihrer Wumme Gegner aus dem Weg räumen. Für all solche Dinge brauchen Sie jedoch Baupläne und entsprechende Teile, um sie anzufertigen. Im gespielten Level finden wir dann die Bauanleitung für die Fernsteuerflitzer. Dieses Spielzeug macht einen Heidenspaß: Wir schleichen weiter ins Innere der Bunkeranlage und erblicken eine Gruppe von vier Banditen, als wir um eine Ecke kommen. Kurzerhand packen wir eine dieser mobilen Sprengladungen aus. Nun schwenkt die Kamera hinter die Minikarre und wir steuern diese wie in einem Rennspiel. Als sich das Ding den Banditen nähert, rufen die sich panisch Warnungen zu und versuchen auseinanderzustürmen, um der Explosion zu entgehen. Doch zu spät! Der Sprengsatz geht hoch und mit ihm die vier Bösewichter. Die Einsatzmöglichkeiten der fiesen Spielzeuge sind entsprechend vielseitig.

Wussten Sie, dass …
… das Gerücht, John Carmack würde nur Ferraris fahren (und sammeln), nicht stimmt? In Wirklichkeit fährt er einen BMW.

Das Gegnerverhalten, wie eben schon beschrieben, ist beeindruckend. Die KI agiert in **Rage** nicht wie in anderen Shootern immer vorhersehbar. Wenn sich in **Rage** ein Gegner hinter eine Kiste in Deckung begibt, dann reicht es nicht, einfach einige Sekunden an den Punkt zu zielen, an dem sein Kopf gleich zum Vorschein kommen müsste. Denn die Schergen bewegen sich geduckt hinter der Kiste weiter und versuchen, Sie irgendwie zu überraschen oder zu umrunden, ohne dass Sie es merken. Treffen Sie auf mehrere Typen, sieht deren Vorgehen wieder anders aus. So bleiben die Jungs dann nicht in der Gruppe, damit eine gezielte Granate alle Kontrahenten auf einmal erledigt, sondern sie schwärmen aus und greifen taktisch an. Hat ein Fiesling nämlich ein Maschinengewehr und der andere nur einen Knüppel oder Ähnliches, dann stürmen nicht beide auf Sie ein, sondern derjenige, der die dicke Wumme in der Hand hat, beharkt Sie aus sicherer Entfernung.

Das Verhalten unterscheidet sich zusätzlich je nachdem, auf welche Art von Gegner Sie treffen. Es gibt diejenigen, die Knarren nutzen – wie Sie. Die gehen in Deckung, schießen gezielt und so weiter. Andere – es gibt mehrere Banditen-Clans und Mutantenarten in **Rage** – haben etwa nur Messer und Macheten. Die versuchen dann entsprechend im Nahkampf an Sie heranzukommen, sind flinker und akrobatischer und schwingen sich wie Affen durch die Areale, an Rohren und anderen Gegenständen entlang. Solche Animationen setzt id Software überaus glaubwürdig um. Die Pixelkameraden bewegen sich erstaunlich geschmeidig durch die Levels. Die erwähnten Szenen, in denen sich die Kerle durch die Räume schwingen, lassen uns mit offenem Mund dasitzen. Und das Tolle: Die Trefferzonen der digitalen Leiber haben sogar Einfluss auf solche Bewegungsabläufe. Schießen Sie einem Akrobaten in den Arm, versucht er vielleicht, sich noch mit dem anderen Arm irgendwo festzuhalten. Vorbei sind dann aber die Zeiten von flinken Turnereien. Ähnlich verhält es sich, wenn Sie die Beine treffen. Stecken die Charaktere dort einen Treffer ein, humpeln die Jungs behäbig durch die Levels – und dennoch sieht dies zu keinem Zeitpunkt übertrieben oder unglaubwürdig aus.

Das alles setzt id Softwares neue Grafik-Engine id Tech 5 erstklassig in Szene. Zugegeben: Es gibt hier und da einige Texturen, die bei genauerem Hinsehen nicht überzeugen können, da sie verwaschen wirken. Und mancher Charakter weist auch grafische Unschönheiten auf. Doch alles in allem sieht **Rage** absolut atemberaubend aus, gerade in

„Rage wird kein Rollenspiel!“

PC Games: Während unserer Spielzeit von **Rage** fiel uns auf, dass man zum Beispiel durch die Wahl der Rüstung verschiedene Boni bekommt, etwa auf Tarnung oder Charme. Wie viel Rollenspiel ist **Rage**?
Willits: „Ok, um das noch mal klarzustellen: **Rage** wird kein Rollenspiel. Das sind eher Auswahlmöglichkeiten als wirkliche Rollenspiel-Elemente. Wir wollen nicht, dass der Spieler an Statistiken oder Erfahrungslevels gebunden ist. Der Charakter entwickelt sich über die Gegenstände, die Sie benutzen. An einigen Stellen im Spiel gibt es Entscheidungsmöglichkeiten, basierend auf Ihrem Spielstil. Wenn Sie also eher der vorsichtige Spielertyp sind, dann wählen Sie die entsprechende Rüstungsklasse. Das macht zwar keinen riesigen Unterschied, fügt **Rage** aber ein wenig Spieltiefe hinzu.“


Tim Willits ist Kreativdirektor bei id Software.

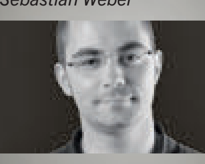
PC Games: Reden wir über die Spielwelt. Wie groß fällt diese insgesamt aus?
Willits: „Wir teilen **Rage** in zwei Kapitel ein. Wellspring ist die erste Stadt, die Sie besuchen, und sozusagen der Dreh- und Angelpunkt des ersten Abschnitts. Danach kommen Sie nach Subway Town. Diese Stadt unterscheidet sich komplett von Wellspring. Hier nutzen wir nicht mehr diesen Western-Style, sondern entwerfen das Gebiet so, dass es an die New Yorker U-Bahn erinnert. Zwischen diesen beiden wichtigen Schauplätzen gibt es zwei Ödlandgebiete, Prärie sozusagen. Zur Größe ... wir reden darüber ungern in Quadratkilometern oder Ähnlichem, aber unsere Spielwelt ist auf jeden Fall groß genug, dass Sie mit den Buggys umherheizen können und ein gewisses Gefühl der Freiheit bekommen.“
PC Games: Stichwort Fahrzeuge. Was dürfen wir dahingehend in **Rage** erwarten?
Willits: „Das erste Vehikel, das der Spieler bekommt, ist so eine Art Buggy. Der hat noch keine Waffen und so weiter. Später bekommen Sie dann Muscle-Cars und natürlich immer größere Waffen und coolere Gegenstände, um die Flitzer aufzumotzen. Genauso werden natürlich die Fahrzeuge mit der Zeit immer besser, was den Spielspaß enorm steigert.“
PC Games: Und solche neuen Spielzeuge muss ich kaufen, richtig? Wie verdiene ich denn Geld in **Rage**?
Willits: „Na ja, Sie können Leichen plündern, Sie bekommen Geld als Belohnung für Missionen, Sie können den Schotter beim Glücksspiel setzen oder Nebenquests annehmen und erledigen. Von daher keine Angst, in **Rage** gibt es jede Menge Kohle zu verdienen und Sie brauchen die Asche auch, sei es, um Waffen und Munition zu kaufen oder Ihren Flitzer reparieren zu lassen. Denn gerade das ist wirklich teuer.“
PC Games: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung von **Rage**? Gibt es schon einen realistischen Termin, wann das Spiel erscheint?
Willits: „Wir kommen gut mit **Rage** voran. Im Moment steuern wir auf den Alpha-Status zu. Deshalb peilen wir auf jeden Fall eine Veröffentlichung kommendes Jahr an – etwas Genaueres kann ich nicht sagen. Aber gerade weil **Rage** etwas völlig Neues für uns ist, wollen wir das Spiel mit der bestmöglichen Qualität in den Laden stellen.“

Bewegung. Denn egal welchen Bereich man sich im Ganzen ansieht – seien es die Animationen, Effekte wie Explosionen oder die Gestaltung der Areale –, id Software wird seinem Ruf gerecht, in Sachen Grafik die Messlatte stets ein wenig nach oben zu verschieben. Und ihr selbst gestecktes Ziel erreichen die Entwickler nach dem, was wir bisher gespielt haben, auch: Die Jungs aus Texas möchten ihre Welt möglichst einzigartig entwerfen, sodass kein Stein dem anderen gleicht, wie man es aus so vielen Konkurrenzspielen kennt. Und tatsächlich: Während unserer Spielzeit hatten wir in keinem Areal das Gefühl, durch eine Welt zu laufen, die in einem Baukasten entstanden ist. Jeder Bereich hatte seinen ganz eigenen Charme und sein individuelles Aussehen. Gerade der letzte Abschnitt namens Dead City (siehe Screenshot links oben) ließ uns gänzlich den Unterkiefer nach unten klappen. Noch nie hat eine zerstörte Ruinenstadt so lebendig, so glaubwürdig gewirkt wie in **Rage** – und das bis ins letzte Detail, bis zum letzten Sandkorn, das durch die Szenerie rieselte. Wer also auch nur ansatzweise auf Action-Spiele steht und **Rage** für das kommende Jahr nicht auf seine Wunschliste schreibt, dem ist nicht mehr zu helfen. Hier zeigt id Software nämlich wieder einmal, warum sie einen so legendären Ruf haben und vor allem, dass sie mehr können, als nur dunkle Gänge in repetitives Gameplay zu hüllen. ❑


WETTRÜSTEN | Nicht nur Sie dürfen mit der Zeit Ihre Karre mit besseren Knarren ausrüsten und Ihr Equipment aufmotzen, auch Ihre Gegner legen später nach.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Rage unterscheidet sich in vielen Dingen klar von all den bekannten id-Software-Spielen, gerade das ist das Erfrischende am Spiel. Aber die Jungs aus Texas verstehen ihr Handwerk, gute Shooter zu schaffen, die bombastisch aussehen. Und genau das machen sie nun auch wieder mit **Rage**. Die angespielten Levels fühlten sich grandios an, deshalb behaupte ich, **Rage** wird einer der besten Shooter 2011.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: id Software
ANBIETER: Bethesda
TERMIN: 2011





Von: Alexander Frank

Wir haben es ausführlich angespielt! Unsere Vorschau verrät Ihnen, warum Sie sich auf das neue Gothic freuen können.

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Arcania: Gothic 4

ZAHLEN & FAKTEN

- Neuer, immer noch namenloser Held, Schafhirte von Beruf
- Liebesgeschichte zu Spielbeginn
- Der alte Held tritt im Spiel als König des Fantasy-Reichs auf
- Eine kleine Startinsel (Feshyr), danach großes Eiland (Argaan)
- Größe der Spielwelt zwischen **Gothic 2** und **Gothic 3**
- Der Spieler kann für alle Fraktionen Aufträge erledigen
- Orks sind nicht nur Feinde, sondern auch Quest-Geber
- Flottes und vereinfachtes Kampfsystem
- Direkte Verteilung der Talentpunkte, keine Lehrer mehr
- Zuschaltbare Komfortfunktionen wie Minimap oder Quest-Ziele
- Charaktere aus den ersten drei **Gothic**-Teilen sind dabei
- Weibliche Nichtspielercharaktere präsenter als früher
- Über 100 verschiedene Ausrüstungsgegenstände
- Mehr als 30 Monster/Feinde
- Erneut drei Magieschulen
- Originalsprecher aus den Vorgängern

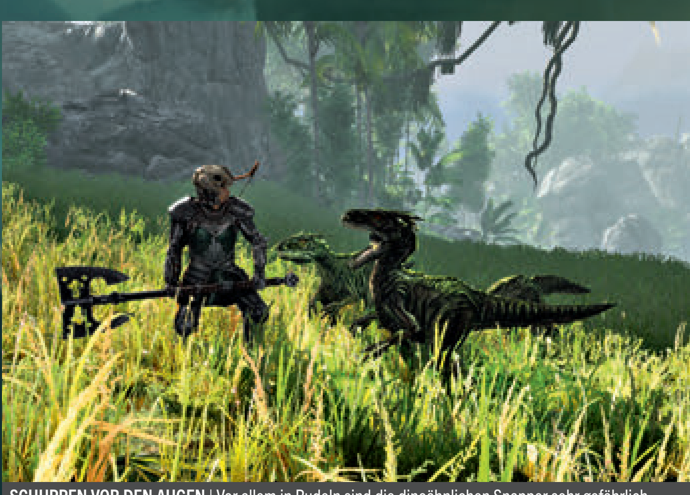
UNGLEICHER KAMPF | Ein Ork mischt sich in unseren Kampf gegen einen Schwarm Blutfliegen ein. Er greift nicht unbedingt uns an – in einigen Fällen gehen die Widersacher auch aufeinander los.

So fing bisher wohl kein digitales Abenteuer an: mit der Familienplanung. Der namenlose Held von **Gothic 4**, ein naiv-verträumter Schafhirte von der beschaulichen Mini-Insel Feshyr, macht seiner Freundin Ivy einen Heiratsantrag. Die Dame reagiert überrascht, denn die Hochzeitspläne ihres Partners kommen unerwartet. Das Video auf unserer DVD fängt die Szene ein, wenngleich die Mimik von Ivy nicht überrascht, sondern gleichgültig und leblos wirkt. Auf unsere Nachfrage erklärt der Entwickler Spellbound: Das Spiel sei fast fertig, aber man arbeite noch an Dingen wie dem Balancing und eben auch an der Mimik der Charaktere. Die Vertonung hingegen sei weitgehend abgeschlossen. Und tatsächlich: Die Stimme des Helden sowie fast aller bei unserer Präsentation gesehenen Figuren gibt die Emotionen der Charaktere hervorragend wieder. Zum Beispiel die Überraschung des Helden, nachdem Ivy ihn ihrerseits mit einer Nachricht schockt: Sie sei schwanger. Doch bevor ihr Bauch kugelrund werde, möchte sie auf Argaan (der nächstgrößeren Insel, auf der die Geschichte später weitergeht) ein paar Abenteuer erleben.

Außerdem findet der Protagonist heraus, dass ein Nebenbuhler ebenfalls um Ivys Hand anhalten will. Was da im Gange ist, bleibt vorerst ein Geheimnis, denn Jowood bricht die Präsentation hier ab und fährt an einer späteren Stelle im Spiel fort. Bekannt ist nur, dass ein Schiff des Königs Rhobar III auf Feshyr andockt und dass dieses Ereignis den namenlosen Helden letztendlich auf die Insel Argaan führt. Ohne Ivy …

Gleich zu Beginn der Präsentation fällt uns die lange Ladezeit auf. Reinhard Pollice, einer der Produzenten von **Arcania**, klärt uns auf: „Fürs erste Laden benötigt das Spiel länger. Aber danach hat man kürzere Wartezeiten." Und tatsächlich: Sämtliche später geladenen Spielstände benötigten weniger Zeit. Überhaupt macht die gezeigte Beta-Version einen ausgereiften Eindruck. Keine Abstürze, fast keine Grafikfehler, flüssige Darstellung. Die Animationen hingegen machen uns etwas Sorgen, denn sie sehen ruckelig aus. Laut Reinhard arbeiten die Entwickler aber noch daran.

Optisch wirkt die Welt sehr einladend. Wir durften am Ufer vom Silbersee spazieren, einem Gewässer im Zentrum der Insel. Solch eine malerische Landschaft sieht man höchstens in Hochglanz-Shootern wie **Crysis**: Die Weitsicht erstreckt sich bis zum Horizont, die leichten Wellen auf dem Wasser sehen ex-



SCHUPPEN VOR DEN AUGEN | Vor allem in Rudeln sind die dinoähnlichen Snapper sehr gefährlich.



PAUSE | Der Held kann sich aufs Ohr legen, zwingend erforderlich ist der Schlaf aber nicht.

WIE SIEHT DENN EINE ARCANIA-QUEST AUS?

Viele Quests in Gothic 4 verzweigen sich und gehen ineinander über. Und sie unterhalten prima. Wir zeigen Ihnen, was der namenlose Protagonist bei einer typischen Aufgabe in Arcania alles machen muss.

Murdra, die Tavernenwirtin, hat keinen Met mehr. Und der Holzfäller Garv, der Lieferant der mürrischen Dame, kümmert sich nicht um Nachschub. Deshalb schickt die Schankfrau unseren Helden auf die Reise.





Damit sich niemand verläuft, sind die Wege markiert. So sieht der Protagonist am Wegweiser, wo sich das Lager der Holzfäller befindet.



Ganz so einfach ist die Reise dann doch nicht. Auf dem Weg zum Holzfällerlager verstrickt sich der Namenlose in einen Kampf gegen einen Schwarm riesiger Blutfliegen. **Gothic**-Fans kennen die Insekten schon.

Nach dem gefährlichen Weg durch das Waldstück erreicht der Protagonist das Lager der Holzfäller. Garv und seine Gefährten beäugen den Helden misstrauisch.





Garv hat Murdras Laufburschen bereits erwartet. Anscheinend versucht die Wirtin, die Preise für Met zu drücken. Garv verlangt mehr Gold, sonst will er die Lieferungen einstellen. Hier entscheidet der Spieler, ob er den Aufpreis bezahlt (und dabei riskiert, das Geld von Murdra nicht zurückzubekommen) oder ob er die Holzfäller kurzerhand vermöbelt.



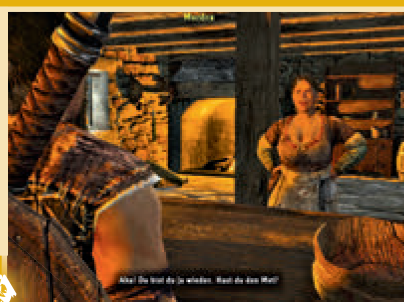
Wir entscheiden uns für die keulenlastige Variante und kämpfen gegen die zahlenmäßig überlegenen Holzfäller. Die Burschen merken, dass wir einen starken Schlag haben. Sie brechen den Kampf ab und überlassen uns den Met – ohne Preiserhöhung.

Auf dem Rückweg durch den Wald haben wir es mit einem Wildschwein zu tun. Zum Glück sind die Biester nicht mehr beinahe unbesiegbar wie noch anno 2006 in **Gothic 3**.





In der Taverne übergeben wir die Met-Lieferung und berichten über die geplante Preiserhöhung. Das lässt die starke Wirtin allerdings kalt. Mission abgeschlossen. Der Held steigt im Ansehen. Doch welche Rolle das Ansehen im Abenteuer spielt, ist noch nicht bekannt.



TALENTE UND FERTIGKEITEN

Pro Level-Aufstieg erhält der Held drei Talentpunkte und verteilt diese auf seine acht Grundattribute. Wir konnten einen Blick auf einige Schlüsselfertigkeiten des Protagonisten werfen.

1 - AUSFALL-ATTACKE | Mit diesem Angriff erreicht der Held auch Gegner, die für einen normalen Schlag zu weit entfernt sind. Erlernbar ab Level 1.

2 - MÄCHTIGER SCHLAG | Wer diese Fähigkeit erlernt, lädt bei gedrückter Maustaste seinen Angriff auf Kosten der eigenen Ausdauer auf, verursacht beim Schlag zusätzlichen Schaden und durchbricht den Block des Gegners. Erlernbar ab Level 5.

3 - KUNSTVOLLE KOMBINATION | Diese Fertigkeit lässt die Waffe nach einem Angriff kurz aufleuchten. Drücken Sie während dieser Zeit die Maustaste erneut, reiht der Held den nächsten Schlag an den vorigen und führt so einen Kombinationsangriff aus. Ab Level 1.

4 - SCHLAGREGEN | Ermöglicht es dem Helden, eine Kombination aus sechs Schlägen auszuführen, bevor er sich wieder erholen muss. Ab Level 4.

5 - VERBESSERTE KUNSTVOLLE KOMBINATION | Damit kann der Protagonist zwei „kunstvolle Kombinationen" aneinanderreihen. Ab Level 7.

6 - SCHLAGHAGEL | Damit sind Kombinationen aus beliebig vielen Schlägen möglich. Erlernbar ab Level 10.

7 - ADLERAUGE | Ermöglicht das Heranzoomen mit einem Bogen. So sind wesentlich genauere Schüsse möglich. Ab Level 1.

8 - RUHIGE HAND | Ruhigeres Zielen bei gespanntem Bogen. Das Fadenkreuz wackelt nicht so stark hin und her. Ab Level 4.

9 - TÖDLICHE PRÄZISION | Wenn der Held seinen Gegner mit einer Fernkampfwaffe wie einem Bogen am Kopf trifft, verursacht er 30 Prozent mehr Schaden. Ab Level 8.

10 - ANPIRSCHEN | Damit kann der Held lautlos an seine Gegner heranschleichen. Ab Level 4.

trem realitätsnah aus, angesichts der sich biegenden Bäume und Gräser spürt man förmlich den virtuellen Wind. Als Reinhard per Cheat den Regen dazuschaltet, bilden sich kleine Pfützen am Boden und die Kleider des Helden wirken nass. Aber: Der Einschlag der Regentropfen lässt die See-Oberfläche unbeeindruckt. Ebenso, wenn der Held durch das Wasser schreitet: Hier hinkt **Arcania** aktuellen Titeln hinterher. Schwimmen kann der Namenlose übrigens nicht: Eine unsichtbare Barriere hindert ihn daran, tiefer in den See zu steigen. Dasselbe gilt für das Argaan umschließende Meer: Das kühle Nass sieht zwar schick aus, doch die Bademöglichkeit der Vorgänger geht in **Gothic 4** ... baden.

Gothic-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an das umständliche und träge Kampfsystem der Vorgänger. Unsere Reibereien in **Arcania** gingen hingegen erfreulich leicht von der Hand. Mit Linksklick vollführt der Held einen Schlag. Am Ende des Schwungs leuchtet die Waffe kurz auf. Wenn der Spieler just in diesem Moment die linke Maustaste betätigt, reiht sich der nächste Schlag als Kombination an den vorigen an und zieht beim Widersacher mehr Lebensenergie ab. Das erinnert an **The Witcher**. Laut Jowood bestimmen in **Arcania** der Level und die Fertigkeiten des Spielers die höchstmögliche Kombinationszahl.

Mit der rechten Maustaste blockt der Spieler hingegen einen feindlichen Angriff ab. Oder er weicht ihm mit einer Seitwärtsrolle aus. Als wir gegen zwei Sumpfechsen gleichzeitig kämpfen, verdrischt unser Alter Ego recht graziös zuerst das eine, danach mit einer eleganten Drehung das andere Tier und weicht gekonnt den Angriffen des jeweils „ohne Aufsicht gelassenen" Widersachers aus. Was uns sofort positiv auffällt: Der Kampf läuft ohne jede Verzögerung ab, fast schon wie in einem Action-Rollenspiel: ein Klick, Schlag, noch ein Klick, noch ein Schlag. So fühlen sich die Auseinandersetzungen „direkt" an, man wartet nicht (oder kaum) darauf, bis die Attacke beendet ist.

Bisher wusste man nicht viel über die Orks in **Arcania**. Es hieß, manche seien versklavt, andere leben in primitiven Stämmen frei. Beim Probespiel führen wir mit einigen von ihnen recht unterhaltsame Gespräche. So bitten wir beispielsweise einen (versklavten) Ork darum, uns den Bernstein zu überlassen, den der Grünhäuter am Strand gefunden hat. Damit will der Protagonist näm-



WEITERENTWICKLUNG | Minecrawler graben sich nun in die Erde ein und schützen sich so vor Attacken.

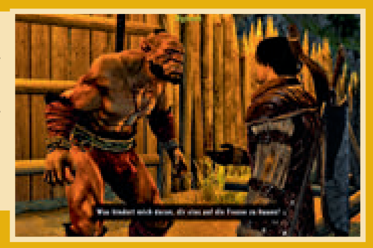


KRIEGERISCHE KLÄNGE | Der Held lockt mit diesen Goblintrommeln die Monster an.

DAS GEFÄLLT UNS (NICHT)

Eine finale Bewertung ist zwar erst nach Spielveröffentlichung möglich, aber einige Dinge in Arcania fielen uns schon jetzt positiv oder negativ auf.

➕ Kurz, knackig, auf den Punkt gebracht: Die **Gothic**-typischen Dialoge machen auch die **Arcania**-Welt und ihre Bewohner sehr lebendig und glaubwürdig. Und sorgen nebenbei für den einen oder anderen Lacher.

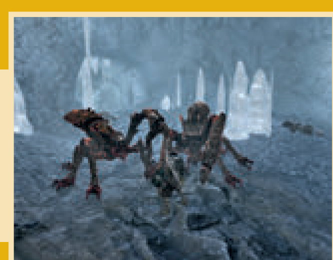




➖ Das Magie-System scheint nicht besonders viel Abwechslung zu bieten. So fallen Zaubersprüche weg, mit denen man sich in den vorigen **Gothic**-Teilen in Tiere wie Wölfe oder Scavenger verwandelt konnte. Schade!

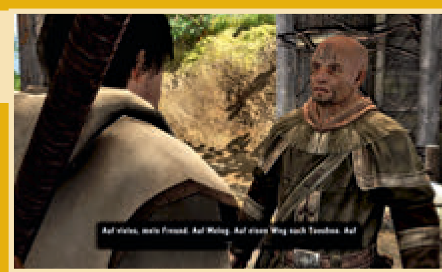
➖ Viele Elemente der Vorgänger (etwa die höchst unterschiedlichen Fraktionen oder die Jagdfertigkeiten) fallen weg. Bisher sieht es nicht so aus, als ob irgendein Feature in **Arcania** diese Markenzeichen der Serie ausgleichen würde.

➖ Viele Höhlen wirken leer und steril. Schon klar, dass man darin nicht sonderlich viel Schnickschnack erwarten kann, aber monoton sollte es trotzdem nicht sein. Auch viele Häuser und Unterkünfte sind lieblos gestaltet.





➕ Lester, Gorn, Diego – alles alte Bekannte, vertont von den guten Originalsprechern der ersten drei **Gothics**. Wiedererkennung garantiert!



➕ Die Welt (von unterirdischen Höhlen und manchen Behausungen abgesehen) ist einladend schön. Flora und Fauna wirken authentisch, alle Figuren gehen ihrem Tagewerk nach. Nur an den etwas steifen Animationen sollten die Macher noch arbeiten.

lich einen Ring für seine Angebetete schmieden. Daraufhin erklärt uns der Ork in gebrochener Menschensprache, dass er nicht länger ein Sklave, sondern ein Herr sein möchte. Dafür müssen wir sein Diener werden. Und zwar hätte er gern, dass wir ihm aus einer Höhle in der Nähe zehn besondere Pilze besorgen. Weil er selbst zu faul ist. Da der Kerl unsere Sprache nur bröckchenweise beherrscht und weil die Vertonung (wie anfangs erwähnt) sehr gut ist, kann man sich bei dieser Szene ein Schmunzeln nicht verkneifen. Der Humor zieht sich durch die gesamte Präsentation. So lassen zum Beispiel auch die alten Bekannten Diego und Gorn (beide spielten in den vorigen Teilen eine große Rolle) den einen oder anderen lässigen Spruch los. Und die typisch derben **Gothic**-Dialoge, bei denen die Figuren, statt ewig zu schwafeln, mit einem gezielten „Ich hau dir gleich aufs Maul" zügig zum Punkt kommen, sind ebenfalls dabei. Wer selbst einen Blick auf das Spiel werfen möchte, sollte sich das 25 Minuten lange Video auf der DVD unserer Extended-Ausgabe ansehen. Dort dokumentieren wir einen langen, aber höchst unterhaltsamen Quest-Abschnitt.

Ein anderes Markenzeichen der Serie verschwindet hingegen. Der frühere Held musste nach einem Levelaufstieg einen Lehrer der gewünschten Fertigkeit (etwa Nahkampf, Bogenschießen oder Diebstahl) aufsuchen und dort ebenjene Fertigkeit steigern. Jetzt verteilt der Spieler eigenhändig Talentpunkte in einem relativ übersichtlichen Fertigkeitenbaum (siehe Kasten „Talente und Fertigkeiten" auf Seite 41). Einerseits ist das gut, denn wer will schon sein Abenteuer unterbrechen, weil er gerade aufgestiegen ist und zum Lehrer muss? Andererseits wirkt der Talentbaum ziemlich schlank. Gerade mal acht steigerbare Attribute sind drin, der maximale Level, bis zu dem die Attribute reichen, liegt bei 16. Ein Aufstieg darüber hinaus soll zwar möglich sein, doch wo bleibt der Reiz, wenn es auf höheren Stufen keine neue Fertigkeiten gibt? Wenn wir mit unserer Vermutung Recht behalten, dürfte der **Arcania**-Spieler nicht so viele Möglichkeiten bei der Gestaltung seines Alter Ego wie in den Vorgängern geboten bekommen.

Während der Präsentation zeigten die Entwickler nur wenig von den magischen Fähigkeiten. So viel konnten wir ihnen aber entlocken: Die drei Schulen – Inbrunst (Ausrichtung auf Feuer), Gleichmut (Wasser) und Dominanz (Blitz) – sind drin. Innerhalb dieser Schulen



STAMMTISCH | Tagsüber ist die Taverne von Stewark gut besucht. Nachts schlafen die meisten Gäste.



HAUDRAUF | Der Schild des Helden kann einen solch schweren Schlag nur bedingt blocken.

INTERVIEW MIT **REINHARD POLLICE**

„Größtmögliche Bug-Freiheit ist eines unserer größten Ziele."


Reinhard Pollice, 21, einer der Producer von **Arcania: Gothic 4**.

PC Games: Wie hast du es mit deinem relativ jungen Alter geschafft, Produzent von **Arcania** zu werden?
Pollice: „Jedem, dem das Sorgen macht, sei gesagt: Ich bin ja nicht allein für das Projekt verantwortlich. Ich bin Teil eines vier Mann starken **Arcania**-Producer-Teams. Über sich selbst zu urteilen, ist immer etwas seltsam, aber ich denke, dass mein breit gefächertes Wissen im Bereich der Spieleentwicklung sowie meine Liebe zum Detail – gepaart mit guten Organisationsfähigkeiten – ausschlaggebend waren."

PC Games: Der angepeilte Termin im Oktober sieht nach einer Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft aus – wie seinerzeit beim stark fehlerbehafteten **Gothic 3** und dessen mit noch mehr Fehlern „glänzenden" Stand-alone-Erweiterung **Götterdämmerung**. Seid ihr sicher, dass ihr das Spiel bugfrei hinbekommt?
Pollice: „Wir haben von Anfang an einen strukturierten Projektablauf eingeführt. Spellbound war sich dessen auch bewusst und hat gewisse Entscheidungen sowohl auf technischer als auch auf Projektmanagement-Ebene getroffen, die eindeutig in diese Richtung gehen. Größtmögliche Bug-Freiheit war und ist eines unserer größten Ziele. Genau aus diesem Grund haben wir das Spiel auch von 2009 auf 2010 verschoben. Ich denke, das zeigt, wie wichtig es uns diesmal ist."
PC Games: Wie sieht denn eure Qualitätssicherung bei der Entwicklung von **Arcania** genau aus?
Pollice: „Neben unserer hauseigenen Abteilung, die mit einem mittelgroßen Team permanent **Arcania** testet, haben wir externe Partner, die sich um isolierte Bereiche kümmern. Zusätzlich hat Spellbound seine eigene Qualitätssicherung."
PC Games: Wie weit ist die derzeitige Version?
Pollice: „Sie ist zu 90 Prozent fertig. Wir nehmen derzeit Verfeinerungen vor und beheben Bugs."

PC Games: Einige einst angekündigte Features wurden gestrichen (etwa Teile des Handwerkssystems, Taschendiebstahl, Möglichkeit der Wetterbeeinflussung). Habt ihr euch dabei übernommen?
Pollice: „Im Gegenteil, wir haben im gesamten Projektverlauf immer wieder bewusst Entscheidungen getroffen, um am Ende ein besseres Spielerlebnis zu bieten. Bei einigen dieser Features war das Verhältnis zwischen dem Nutzen für den Spieler und dem Implementierungsaufwand einfach nicht gegeben."
PC Games: Die Frisur des Helden sieht etwas … seltsam aus. Wollt ihr das noch ändern?
Pollice: „Nein, das Aussehen des Helden ist final. Im Prinzip könnte man solche Diskussionen ewig weiterführen. Über den alten Helden gab es auch positive und negative Meinungen."
PC Games: Ein Charakter-Editor ist in vielen Rollenspielen Standard. Warum nicht in **Arcania**?
Pollice: „Das war noch nie Teil der **Gothic**-Reihe. Wenn man den Helden vorgibt, spiegelt sich das in einer weit größeren Identifikation des Spieler mit der Hauptfigur wider. Daher haben wir uns auch in **Arcania: Gothic 4** gegen einen Charakter-Editor entschieden."

steigert man seinen Grundzauber, etwa einen Feuerball zu einem großen Feuerball und anschließend zu einer Feuernova. Der Held darf erst mit Level 4 seine ersten Zaubersprüche erlernen und zwar von allen drei Schulen. Ferner darf der Held magieschulenunabhängige Runen verwenden. Sie erhöhen beispielsweise vorübergehend die Laufgeschwindigkeit des Helden und laden sich danach automatisch auf.

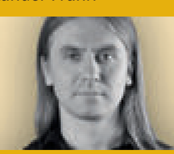
Der Auftakt in Gothic 3 überforderte Neulinge. Deshalb legt Spellbound besonderes Augenmerk auf die Einsteigerfreundlichkeit von **Arcania**. Der Spielbeginn (also der Part mit Heirat und Schwangerschaft) dient als eine Art Tutorial, ebenso die ersten Aufträge auf Argaan. Ferner haben die Macher diverse Hilfsfunktionen eingebaut, die in vielen anderen Rollenspielen zum Standard gehören und bei der **Gothic**-Reihe längst überfällig waren: eine Minikarte, eine Anzeige des aktuellen Quest-Ziels, Statusmeldungen, Ausrufezeichen über wichtigen Figuren oder auch ein leichtes Schimmern um Gegner, Pflanzen und interaktive Objekte. Außerdem blendet das Spiel den Teil der Flora aus, der sich zu nah an der virtuellen Verfolgerkamera befindet. Das verhindert, dass Äste oder Büsche des gut bewaldeten Fantasy-Königreichs den Blick auf den Helden verdecken. Wem die Funktionen nicht gefallen, der darf sie im laufenden Spiel abschalten – und zwar einzeln. Gut gelöst!

Unser Eindruck nach Ende der Präsentation: **Arcania** sieht prima aus. Die gezeigten Szenen ziehen den Spieler fast schon augenzwinkernd immer tiefer in das Abenteuer hinein. Fest steht aber auch, dass viele geliebte Elemente der Spielreihe entfallen. Deshalb zweifeln wir noch, ob am Ende tatsächlich ein würdiger **Gothic**-Teil herauskommt. Ein gutes Rollenspiel dürfte es aber allemal werden. ❑


GESCHLOSSEN | Die Tore von Settarif, einem der fünf größeren Orte in der Welt von **Arcania: Gothic 4**.

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Die im Juni auf der Spielemesse E3 gezeigte Version beeindruckte uns kaum. Die Fantasy-Welt sah nach Standardkost aus, die Kämpfe wirkten eintönig. Umso größer war die Überraschung, als Jowood mit einer spielbaren Version bei uns auftauchte. Die bildschöne Spielwelt fesselte mich fast durchgehend. Hier und da müssen die Macher noch nachbessern: Die Animationen sehen ruckelig aus, manche Dialoge stimmen nicht, an einigen Stellen flimmert die Umgebung. Größere Fehler blieben jedoch aus. Mir fällt es allerdings schwer, die Komplexität des Abenteuers einzuschätzen, denn ich dufte nur einen sehr kleinen Teil der Spielwelt und der Geschichte erleben. Wenn der Rest ähnlich stimmig ausfällt, werde ich aber für **Arcania** Urlaub nehmen. Das ist zwar wenig sinnvoll, weil ich auch in der Arbeit zocken darf, aber ich möchte ungestört und sehr tief in das Abenteuer eintauchen. Ich hoffe nur, dass dieses Abenteuer auch ausreichend Tiefe aufweist und nicht nur ein **Gothic light** wird.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Spellbound
ANBIETER: Jowood
TERMIN: 12. Oktober 2010



DÄMONISCH | Meisterbeschwörer rufen sich solch mächtige Wesen als Unterstützung herbei.

QUELLEN-INFO

Wie kam dieser Artikel zustande? Woher stammen Bilder und Videos dieser Ausgabe? Wir klären auf:

Wir reisten nach Karlsruhe zum Publisher Topware Interactive. Dort konnten wir alle drei Versionen (PC, Xbox 360, PlayStation 3) selbst anspielen. Von der Rechenknecht-Variante durften wir zudem eigene Screenshots und Videos anfertigen. Genau dieses Material findet hier im Artikel und auf unserer DVD Verwendung. Es stellt also den gegenwärtigen Stand der Entwicklung dar. Natürlich sind weder Optik noch Interface final, hier kann sich bis zum Release noch einiges ändern. Ausnahmen: Die Artworks und das Bild rechts stammen vom Hersteller selbst.

Two Worlds 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christoph Schuster

Authentisch-raues Spiel trifft Blockbuster-Präsentation – das Beste zweier Welten?

Stau auf der A6. Eine Unbill, die deutschen Autofahrern praktisch täglich zu schaffen macht. Dennoch schmerzen die kilometerlang stehenden Wagen an diesem Juli-Donnerstag besonders, denn zum einen verwandeln tropische Temperaturen von über 36 Grad unseren schwarzen Leihwagen binnen kürzester Zeit in eine Sauna und zum anderen werden wir doch sehnlichst erwartet! In der Karlsruher Filiale des deutschen Publishers Topware gilt es nämlich, eine neue, weit fortgeschrittene Version des Rollenspiels **Two Worlds 2** kritisch zu beäugen.

Als wir endlich dort eintreffen, kann der Titel uns glücklicherweise sofort Abkühlung verschaffen. Als Held des Spiels landen wir nämlich unmittelbar in einem düsteren, feuchten Kerkerloch, dessen kühle Atmosphäre uns vor den Monitoren

DIE TWO-WORLDS-EVOLUTION - DAS WURDE GEGENÜBER TEIL 1 VERBESSERT


BIESTIG | Störrische Pferde, hakelige Animationen, eintönige Abschnitte – diese Kritikpunkte wurden beseitigt.

Das erste Two Worlds war damals zugleich das erste große Rollenspiel der Entwickler Reality Pump. Dabei passieren naturgemäß Fehler, denn niemand ist perfekt. Aus den folgenden Kritikpunkten lernten die Macher beispielsweise:

Handlung und Spielführung: Der Erstling entließ den Spieler nach einem relativ mauen Einstieg direkt in eine gewaltige Spielwelt. Nach diesem Schritt stiegen jedoch zahlreiche potenzielle Abenteurer bereits aus, denn ihnen fehlte einfach ein roter Faden. Das macht **Two Worlds 2** deutlich besser: Die Einführung ist ausführlich und bereitet den Spieler perfekt auf das weitere Geschehen vor.

Spielkomfort: Das Interface des Vorgängers war relativ fummelig und umständlich. Das Inventar wurde im Nachfolger bereits entschlackt. Steuerung und Komfort wirken verbessert, aber trotzdem gibt es noch Luft nach oben. Hier dürfen die Entwickler noch mal nachlegen. Die störrischen Pferde aus dem Erstling wurden bereits durch bravere, gezähmte Vertreter ausgetauscht. Eine gute Entscheidung.

Abwechslung: Die Spielwelt Antaloor war riesengroß, doch nach zahllosen Stunden begann die ganze Chose doch zu langweilen. Das neue Antaloor präsentiert sich wesentlich varianten- und damit auch abwechslungsreicher.

Multiplayer: In diesem Punkt offenbarte Teil 1 bereits überraschende Qualitäten. Diese bauen die Entwickler nun ganz gezielt aus.



STRAHLEMANN | Gegenwärtig spielt **Two Worlds 2** grafisch bereits in der Rollenspiel-Oberklasse mit.

sofort packt. Klar, an sich ist so ein Verließ eine recht unschöne Angelegenheit - dabei jedoch wenigstens wohltemperiert.

Doch wie kam es überhaupt zu dieser Inhaftierung? Immerhin setzt Teil 2 rund fünf Jahre nach dem Ende des Vorgängers ein, der Protagonist sollte also nach seinem Triumph als glücklicher Held gemeinsam mit seiner geretteten Schwester Kyra durch die Lande ziehen. Hier offenbart sich jedoch ein kleiner Twist: **Two Worlds** besaß anno 2007 nämlich zwei Enden. Und da ein Abenteuer ohne Erzfeind reichlich witzlos wäre, knüpft Entwickler Reality Pump an das „bösere“ Finale seines Werks an.

In dieser Variante verschont der Held seinen Widersacher Gandohar und schlägt sich auf dessen Seite. Natürlich kommt es, wie es kommen muss: Der dunkle Magier hintergeht unseren Helden und lässt ihn in den tiefsten Kerkern seiner Festung dahinsiechen. Zeitgleich belegt er noch dessen frisch befreite Schwester Kyra mit mächtigen magischen Sprüchen, um ihr so jegliche Chance zur Flucht zu rauben.

Einigen Lesern raucht nun eventuell etwas der Kopf. Gandohar? Kyra? Antaloor? Haben Sie den Vorgänger vielleicht nie gespielt und verstehen dementsprechend nur Bahnhof? Kein Problem. Einerseits erläutert ein schickes Render-Video zu Beginn der Reise die Ereignisse, die zum Ausgangsszenario von **Two Worlds 2** führten. Andererseits legen die Entwickler diesmal größeren Wert auf Einsteigerfreundlichkeit. Wer also völlig ohne Vorkenntnisse in die Spielwelt Antaloor eintaucht, erfährt dennoch keine Nachteile. Zumal Ihr zu Beginn erstelltes Alter Ego in den Jahren der Gefangenschaft und Folter ein Gros seiner Fähigkeiten einbüßte, das Spiel also praktisch bei null beginnt.

Weitaus kurioser als die Vorgeschichte gestaltet sich sowieso unsere folgende Rettung. Aus der schier ausweglosen Situation befreit uns nämlich ausgerechnet ein Sonderkommando der Orks – die ehemaligen Todfeinde unseres Heroen. Mangels Alternativen gilt es, unser Misstrauen vorerst zu überwinden. Das folgende Tutorial teilt sich dann in zwei Abschnitte auf: Zu Beginn steht unsere Flucht aus dem Verlies, während der wir grundsätzliche Bewegungs- und Kampfaktionen erlernen. Anschließend folgt der Fortgeschrittenen-Kurs im Lager unserer Befreier. Dabei bekommen wir spezifischere



KOMM NÄHER! | Bei Fernangriffen können Sie zum besseren Zielen in diese herangezoomte Perspektive umschalten.

Vorgehensweisen wie etwa Schleichen, Bogenschießen, Schmieden und Magie beigebracht.

Two Worlds 2 verfolgt dabei wie Teil 1 den Pfad moderner Rollenspiele der Marke **Gothic** oder **Oblivion**. Statt eine feste Charakterklasse zu wählen, entwickeln Sie Ihre Spielfigur nach Lust und Laune in den Disziplinen weiter, die Ihnen gerade nützlich erscheinen. Natürlich bleiben die mächtigsten Zauber und härtesten Attacken nur einem Meister des jeweiligen Fachs vorbehalten. Reizvolle Misch-Klassen wie etwa ein Nekromanten-Krieger stehen Ihnen dennoch jederzeit offen.

Am Ende dieser Einleitung steht unsere erste Begegnung mit der Drachenkönigin. Sie führt als große Prophetin die Orks an und zeichnet demnach auch für unsere Rettung verantwortlich. Wie sich der Plot von hier an entwickelt, können und wollen wir Ihnen dann gar nicht weiter verraten – schließlich bildet die etwa 20- bis 25-stündige Haupt-Quest den spielerischen Kern von **Two Worlds 2**.

Prinzipiell können Sie selbstverständlich erneut frei durch die offene Spielwelt streifen, eingeengt höchstens durch die Attacken höherstufiger Gegner. Allerdings haben die Entwickler aus den Fehlern des Vorgängers gelernt: Viele Abenteurer fühlten sich im riesigen Antaloor verloren und suchten beinahe verzweifelt nach einem roten Faden. Teil 2 nimmt Sie hingegen etwas stärker bei der Hand. Der Spieler wird nicht einfach plump in die Welt gesetzt, sondern behutsam eingeführt. Und obschon sich Ihnen nach kurzer Zeit wieder das komplette Reich eröffnet, führt Sie der Erzählstrang, in Kapitel unterteilt, doch brav und linear von Ort zu Ort.

Obendrein änderten die Entwickler ihren Fokus in Bezug auf die Spielwelt: Statt Antaloor weiter aufzuplustern und eine auf dem Papier beeindruckende, spielerisch aber belanglose Größe zu erreichen, verfügt Teil 2 über eine ähnliche Landmasse wie der Erstling, also rund 60 km². Die Priorität lag diesmal verstärkt auf glaubwürdigen und abwechslungsreichen Schauplätzen. Neben den üblichen Verdächtigen wie einem Sumpfgebiet, der Orkinsel und einem europäisch geprägten Waldterritorium bietet **Two Worlds 2** auch exotischere Schauplätze wie einen Dschungel und eine Savanne samt orientalisch angehauchten Städten. Den Höhepunkt der virtuellen Weltreise stellt jedoch die asiatisch angehauchte Metropole Neu Ashos dar. Mit ihren Pagoden und der alten Universität sorgt sie für dichte Fernost-Atmosphäre, die sich in der Inneneinrichtung samt Schiebetüren fortsetzt. Bravo!

Ein wichtiger Aspekt von glaubwürdigen Spielwelten besteht allerdings im Füllen mit Leben. Außerhalb der jeweiligen Stadtmauern haben die Entwickler hier noch etwas Arbeit vor sich: Die Settings wirken zwar stimmig, es fehlen allerdings noch die kleinen Details, die eine Umgebung so richtig lebendig und erkundenswert machen.

Fortgeschrittener und weitaus besser präsentiert sich da das Treiben innerhalb der Städte. Passanten, Wächter und Händler tummeln sich in den Gassen und auf den

REISEN BILDET - FORTBEWEGUNGSMITTEL IN TWO WORLDS 2

Rollenspieltypisch ist die Spielwelt von Teil 2 erneut enorm. Die Landmasse entspricht in etwa den (bereits gewaltigen) Ausmaßen des Erstlings, drumherum befindet sich noch eine Unmenge Wasser. Passend zum Umfang geben Ihnen die Entwickler aber dankenswerterweise auch mehrere Reisemöglichkeiten zur Hand.

- **Per Muskelkraft:** Klar, zu Beginn starten Sie auf Schusters Rappen und auch während des restlichen Spiels werden Sie oftmals zu Fuß unterwegs sein. Zudem vermag Ihr Held auch zu springen und zu schwimmen. Nur tauchen kann er nicht.
- **Per Pferd:** Die treuen Reittiere feiern ein Comeback. Statt der störrischen Biester samt komplexem Handling aus Teil 1 geben sich die Pferde diesmal aber deutlich zahmer. Das Reiten soll nun angenehmer sein – praktisch wie Laufen, nur schneller.
- **Per Teleport:** Über ganz Antaloor verteilt liegen Teleport-Stationen. Durch diese Portale reisen Sie flugs zwischen Städten und anderen wichtigen Punkten hin und her.
- **Per Segelboot:** Die Entwickler integrierten erstmals die Seefahrt ins Spiel. Der Clou dabei: Das Segeln ist fordernd und komplex umgesetzt, Sie müssen genau auf den Wind achten. Keine Angst, dank der Teleporter wird niemand zu diesen Mühen gezwungen. Wer das Segeln jedoch meistert, kann verborgene Inseln und Schätze entdecken.



PETRI HEIL? | In Teil 2 kontrollieren Sie erstmals Segelschiffe, müssen dabei jedoch den Wind beachten.

BLICK IN DIE FERNE - DIE OKULI

„Wer zusieht, sieht mehr, als wer mitspielt", sagte einst Wilhelm Busch. Doch wie spielen wir ein Spiel, ohne mitzuspielen? Two Worlds 2 bietet eine Lösung:

In **Two Worlds 2** bemächtigen Sie sich der Aura eines körperlosen Auges als magische Sehhilfe, genannt der Okulus. Diese wertvollen Artefakte entstanden einst durch grausame Experimente und unter dem Einsatz dunkler Magie. Per Tastendruck starten Sie einen solchen Okulus und sehen fortan durch dessen Auge. Die kleinen Helferlein erscheinen für andere Lebewesen unsichtbar und widerstehen selbst der Schwerkraft. Der Spieler verfügt also über ein unsichtbares, fliegendes Auge, das selbst durch kleinste Ritzen hindurchkommt.

Doch damit nicht genug: Die Okuli existieren in unterschiedlichen Machtstufen. Ab einer gewissen Entfernung zum Wirtskörper trübt sich das magsiche Auge nämlich. Je stärker aber der Okulus, desto weiter kann er sich von Ihrem Charakter entfernen. Doch Vorsicht, das Spiel läuft dabei weiter. Unter Umständen attackieren Feinde also Ihren wehrlosen Helden, während Sie noch die schöne Aussicht genießen. Zum Glück reicht ein Knopfdruck aus, um in Ihren Pixel-Körper zurückzuschalten. Neben den mehrmals einsetzbaren, humanoiden Okuli gibt es auch ungleich mächtigere Vertreter, angeblich sogar aus Drachenaugen gefertigt. Diese können dann nicht nur spionieren, sondern obendrein aus dem Hinterhalt heraus attackieren.



VERSCHWOMMEN | Entfernen Sie sich zu weit von Ihrem Charakter, verschwimmt die Sicht des Okulus.

Plätzen und anhand deren charakteristischer Kleidung und Accessoires erkennen Sie bereits, wo Sie sich gerade befinden. Toll!

Neben den zahlreichen Marktständen und potenziellen Auftraggebern sorgen aber noch weitere Details für Lebendigkeit. Sollten Sie innerhalb der Stadtgrenze beispielsweise Ihre Waffe ziehen, weichen Zivilisten erschrocken zurück, während Wachen Sie einkreisen und kritisch beäugen. Derart aggressive Posen und rüpelhaftes Verhalten füllen eine Misstrauensanzeige am Bildschirmrand. Diese verrät Ihnen, ob Wachposten Sie verstärkt beobachten. Wer sich gar bei Schandtaten wie einem Mord erwischen lässt, dem machen patrouillierende Soldaten und denunzierende Bürger das Leben schwer. In der Folge hilft nur noch ehrliche Buße – in Form von barer Münze, versteht sich …

Ähnlich wie in den GTA-Titeln verschaffen die Entwickler ihrer Schöpfung durch diverse Zeitvertreibe zusätzliche Authentizität. Neben dem obligatorischen Minispiel beim Knacken von Truhen- und Türschlössern gaben sich die Entwickler hier sichtlich Mühe: An Würfeltischen in Bars und Kneipen warten diverse Varianten des Glücksspiels wie Würfelpoker auf Sie. Besonders angetan hatte es uns darüber hinaus das Musizieren mit Trommeln, Flöten und Lauten im Stil von **Guitar Hero**.

Neben dem lockeren und durchaus lohnenden Leben als Spielmann bietet **Two Worlds 2** jedoch auch den typisch deutschen Weg der harten Arbeit. Dank eines ungewöhnlich ausgefeilten Wirtschaftssystems richten sich die Warenpreise in einzelnen Läden und Städten nach Angebot und Nachfrage. Haben Sie in einem Dorf also gerade eine halbe Tonne Schwerter verscherbelt, so bekommen Sie dort für weitere Klingen höchstens Spottpreise.

Über den reinen An- und Verkauf hinaus werden Sie sogar in der Lage sein, einen eigenen Betrieb aufzubauen und zu verwalten. Bereits die **Fable**-Reihe, die Ende des Jahres mit Teil 3 auf den PC zurückkehrt, bot im Bereich Immobilien und der Gründung einer regelrechten Dynastie ganz besondere Motivationspunkte. Sollten die **Two Worlds**-Entwickler hier Ähnliches verwirklichen, könnte das das Spielerlebnis langfristig bereichern. Eingehender überprüfen konnten wir dieses Feature allerdings noch nicht. Hier kann also erst ein erneutes, intensiveres Anspielen oder gar der finale Test Klarheit bringen.

Bereits abschätzen lassen sich hingegen die technischen Gesichtspunkte: Auf diesem Feld kann **Two Worlds 2** ordentlich punkten. Das Spiel sieht gut aus und lief bereits flüssig und stabil. Besonders überzeugen konnte dabei die Beleuchtung. Wenn fahles Sonnenlicht durch das dichte Geäst der Weiden in die Sümpfe fällt, gleißende Hitze über der Savanne liegt oder das idyllische Neu Ashos bei Nacht im Schein der Laternen erstrahlt, dann ist das ganz großes Atmosphäre-Kino!

Außerdem legten die Entwickler mehr Wert auf optische Abwechslung, die einzelnen Abschnitte unterscheiden sich deutlicher und



UNTER TAGE | In finsteren, alten Katakomben bekommen Sie es mit Mumien und anderen Untoten zu tun.



besitzen einen intensiveren „Eigengeschmack“. Details wie Wettereffekte, dynamische Tag-Nacht-Zyklen und teils physikalisch korrekt agierende Objekte runden diesen positven Eindruck ab. Bravo!

Zur kleinen Stolperfalle könnte sich hingegen das Kampfsystem entwickeln. Während die Gefechte mit Hieb- und Stichwaffen in sämtlichen nur denkbaren Variationen sich modern, flott und launig spielen, können wir das vom Fernkampf noch nicht behaupten. Per Bogen ließen sich Widersacher allenfalls geringfügig schwächen, doch keinesfalls effizient bekämpfen.

Schlimmer noch der Magie-Einsatz: Hier wirkten unsere Angriffe trotz Tutorial vergleichweise planlos. Gezieltes und effektives Vorgehen gelang selten, die Kombinationen aus Tastendrücken und Mausklicks sorgten für einige Fehlschüsse. Wir gaben den Machern diesbezüglich deutliches Feedback und wissen von der E3, dass bereits andere Spieler diese Punkte kritisierten. Wir erwarten an dieser Stelle also definitiv noch ein Nacharbeiten seitens der Entwickler. Da obendrein bestimmte Zielsysteme noch nicht auf dem PC integriert waren, geben wir uns diesbezüglich aber recht zuversichtlich.

Unsere noch bestehenden Zweifel unterteilen sich somit grob in zwei Gruppen: Auf der einen Seite stehen vermeintliche Kleinigkeiten wie das Balancing und der Komfort im Bereich Interface und Steuerung. Diese Elemente lassen sich leicht und binnen kurzer Zeit noch verändern. Obschon die vielseitigen und variablen Crafting-Systeme (siehe Kasten auf dieser Seite) das Balancing sicher erschweren, vertrauen wir dabei auf die Erfahrung der Entwickler, die hier immerhin an ihrem zehnten Titel arbeiten.

Sorgenkind Nummer 2 besteht aus offenen Fragen, wie „Wie steht es um die durchschnittliche Qualität der Aufträge?“ Einige der gespielten Quests überzeugten beispielsweise, andere muteten hinegegn eher simpel an. Dieser Punkt ließ sich noch nicht abschließend bewerten, spielt jedoch eine große Rolle hinsichtlich des Spielspaßes. Hinzu kommen Elemente wie das Handelssystem, die Gilden und der Verlauf der Handlung, die noch im Dunkeln liegen.

Einen bis hierhin vernachlässigten Pluspunkt der Reihe stellen hingegen die Online-Optionen dar. Erste Duelle in der Arena ließen uns bereits Blut lecken und mit speziellen Koop-Missionen und dem vielversprechenden Dorf-Modus, der Sie eine eigene Siedlung aufbauen lässt, hat **Two Worlds 2** einige Trümpfe in der Hinterhand. Die Einladung zum baldigen Beta-Test liegt glücklicherweise bereits auf unserem Schreibtisch, genauere Einschätzungen zum Mehrspielermodus erwarten Sie in der kommenden Ausgabe.

Somit bleiben also noch ein paar Tagesordnungspunkte auf unserer Agenda, die wir bis zum Release klären möchten. Die grundsätzliche Marschroute für **Two Worlds 2** deutet allerdings ganz klar Richtung Oberhaus der Rollenspiel-Liga. ■

DAS SCHMIEDE-HANDWERK

Umweltschutz liegt voll im Trend und auch Two Worlds 2 springt auf diesen Zug auf. Die Helden Antaloors betreiben nämlich fleißig Ausrüstungs-Recycling.

Two Worlds besaß bereits ein ungewöhnliches Crafting-System: Damals konnten Sie Waffen vom gleichen Typ verschmelzen und erhielten so eine stärkere Variante. In Teil 2 zerlegen Sie Ihre Ausrüstung hingegen in ihre Bestandteile. Aus einer Axt erhalten Sie beispielsweise ein Stück Holz und eine Einheit Stahl. Haben Sie schließlich genug Materialen gesammelt, verwenden Sie diese zum Aufbessern Ihres Inventars. Ein Upgrade Ihres Schwerts benötigt so beispielsweise anfangs lediglich etwas Stahl, mit gestiegenem Level hingegen eine Vielzahl verschiedener Zusätze.

Neben diesen Statusveränderungen dürfen Sie mit den richtigen Farbpulvern und Töpfchen zudem Mode-Designer spielen und Rüstungsteile nach Wunsch einfärben. Ähnlich funktioniert das Alchemie-System, wobei Anfänger nur mit wenigen Zutaten arbeiten, während Profis mehrere verschiedene Ingredienzien zu besseren Tränken verkochen. Die mächtigsten Waffen und Tränke erhalten Sie übrigens nur durch Eigenarbeit.



DAS ZAUBERER-HANDWERK



ABGEKARTETES SPIEL | Menge und Typ der Zauberkarten bestimmen Effizienz und Level des Spruchs.

Hokuspokus und Abrakadabra gehören längst zum alten Eisen, stattdessen setzen Sie Ihre Zauber selbst zusammen. Doch wie funktioniert das Spiel mit den Karten?

Statt vorgefertigter Spruchrollen oder Talentbäumen bestehen die Zauber in **Two Worlds 2** aus Karten. Diese erhalten Sie durch Kämpfe, Quests oder von bestimmten Personen und sie unterteilen sich in zwei Typen: Trägerkarten und Modifikationskarten. Von Ersteren benötigen Sie mindestens zwei für einen neuen Zauber: eine Elementarkarte, die bestimmt, ob Sie Wasser, Erde, Feuer, Luft oder gar verderbte Magie wirken. Träger 2 legt hingegen die Art fest: Manifestiert sich der Zauber in einer Beschwörung, einem Geschoss oder vielleicht in einer Charakter-Stärkung? Die Modifikatoren verfeinern das Konstrukt schließlich: Wie lange soll die Beschwörung anhalten, verursacht ein Feuerball obendrein Flächenschaden oder splittet er sich in mehrere Projektile auf? Je nach Träger-Kombination erlaubt dieses System unterschiedliche Varianten.

Die Menge der verwendeten Karten bestimmt dabei die Stufe des Zaubers. Stapeln Sie beispielsweise 15 Feuerkarten aufeinander und fügen 18 Modifikatoren hinzu, mag der Spruch extrem mächtig ausfallen, lässt sich dafür aber nur von absoluten Koriphäen der Feuermagie anwenden. Ein ebenso anspruchs- wie reizvolles System.

ERSTEINDRUCK
Christoph Schuster



In unserer letzten Vorschau äußerten wir noch Zweifel, ob sich die Entwickler mit der Unmenge an Features, die **Two Worlds 2** beinhaltet, nicht letztlich übernehmen würden. In dieser Hinsicht können wir halbwegs Entwarnung geben: Das Technik- und Gameplay-Gerüst steht und überzeugt bereits. Natürlich ließen sich einige Elemente in der vergleichsweise kurzen Zeit unmöglich gewissenhaft überprüfen, das Handelssystem beispielsweise. Zudem geschieht gerade in diesen Bereichen und beim Balancing erfahrungsgemäß noch sehr viel Arbeit in der finalen Phase der Entwicklung. Die Mütter und Väter der **Two Worlds** haben ergo noch einige harte Wochen vor sich. Wie unsere Vorschau aber wohl auch verdeutlicht, verließen wir Karlsruhe mit einem positiven Eindruck – **Two Worlds 2** dürfte seinen bereits guten Vorgänger nämlich in sämtlichen Belangen übertreffen.

ERSTEINDRUCK
Wolfgang Fischer



Ich muss zugeben, **Two Worlds 2** hat mich bei der Anspiel-Session positiv überrascht. In Sachen Grafik liegt der Titel mit der Konkurrenz gleichauf und hat an manchen, besonders hübschen und detaillierten Stellen sogar die Nase vorn. Besonders gut gefällt mir das Heldenbaukastensystem: Mehr Freiheit in Sachen Charaktererstellung und -personalisierung geht kaum. Ob die Quests und Aufgaben im Spiel dieselbe Tiefe bieten werden, ließ sich anhand des Gesehenen noch nicht sagen. Wie Christoph hoffe ich, dass Reality Pump die letzten Wochen vor dem Release nutzt, um das Balancing optimal hinzubekommen und **Two Worlds 2** zu einem strahlenden Vertreter des gesamten Rollenspielgenres zu machen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Reality Pump
ANBIETER: Topware Interactive
TERMIN: September 2010



LAUF, FORREST, LAUF! | Einige Vertreter der Tierwelt reagieren etwas gereizt auf unsere Annäherungsversuche.

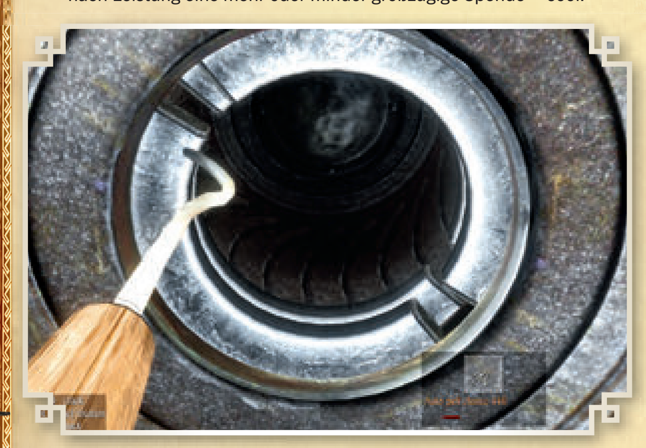
SPRINGER | Im Kampf gegen mehrere Feinde helfen oft nur Spezialattacken wie dieser Sprungangriff.

KLEINE ZEITVERTREIBE

Zu einer authentischen Spielwelt gehören viele Details. Und zu einem guten Open-World-Spiel gehören viele Beschäftigungsmöglichkeiten. Two Worlds 2 liefert beides:



Eine der witzigsten Ideen in dieser Hinsicht stellen die Instrumente dar. Bei bestimmten Händlern erwerben Sie nämlich unterschiedliche Musikstücke sowie diverse Klangkörper: Trommeln, Lauten, Harfen oder Flöten. Wenn Sie nun zu musizieren beginnen, erscheint ein Noten-Highway, ein Tribut an die **Guitar Hero**-Reihe. Nach bekanntem Spielprinzip drücken Sie im Rhythmus die richtigen Tasten, um Punkte zu erhalten. Je besser Sie spielen, desto mehr Leute bleiben stehen, um Ihrer Darbietung zu lauschen. Am Ende bekommen Sie je nach Leistung eine mehr oder minder großzügige Spende – cool!



Kein echtes Minispiel, aber trotzdem der Vollständigkeit halber erwähnt sei das Schlösserknacken. In einem Geschicklichkeitstest verwenden Sie Dietriche, um Truhen oder Türen zu öffnen.

Etwas reizvoller zeigt sich dagegen das Glücksspiel: An Spieltischen setzen Sie Ihr hart verdientes Gold in zahlreichen Würfelspielvarianten. Ein riskantes, doch womöglich lohnendes Unterfangen – aber Vorsicht, Glücksspiel kann süchtig machen!



Arcania: Gothic 4 vs. Two Worlds 2



Von: Alexander Frank/Christoph Schuster

Wir haben die beiden Rollenspielgiganten angespielt und stellen die bisher bekannten Fakten gegenüber. Aber bis zur Veröffentlichung kann sich natürlich noch einiges ändern.

HANDLUNG

Wie entwickelt sich die Hintergrundgeschichte? Was sind die Hauptmotive der beiden Helden? Wir fassen die bisher bekannten Fakten zusammen.

Der Held von **Arcania** rechnet zu Beginn des Spiels gar nicht damit, ein riesiges Abenteuer zu erleben. Eigentlich will der namenlose Schafhirte von der kleinen Insel Feshyr nur die Liebe seines Lebens heiraten. Die Dame (siehe Bild) ist seit Kurzem schwanger. Als jedoch ein Schiff des Königs Rhobar (Protagonist der ersten drei **Gothic**-Teile) auf dem Eiland eintrifft, kommt alles anders. Welche dramatischen Ereignisse dabei passieren, verschweigt der Hersteller bisher. So viel ist derzeit bekannt: Ihr Alter Ego hat persönliche Gründe, seine Heimat zu verlassen und sich auf eine gefährliche Reise auf die Hauptinsel Argaan zu begeben. **Arcania** dürfte also die eine oder andere Emotion beim Spieler wecken. Dass der jetzige Held gegen die frühere Hauptfigur antritt, ist bislang reine Spekulation.





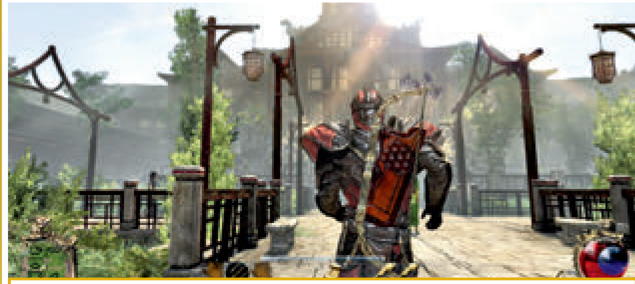
Two Worlds 2 knüpft fünf Jahre nach dem Ende des Erstlings an. Der Held von damals landete im Kerker und verlernte das Gros seiner Talente. Sie führen den Gefallenen zu alter Größe zurück und versuchen erneut, seine Schwester aus den Fängen des bösen Magiers Gandohar zu retten. Unterstützung bekommen Sie dabei ausgerechnet von Ihren ehemaligen Erzfeinden, den Orks, und deren mystischer Prophetin, der Drachenkönigin. Die Handlung ist nicht gerade nobelpreisverdächtig, hält aber womöglich die eine oder andere Wendung bereit – denn die wahren Absichten der geheimnisvollen Ork-Regentin sollen bis zuletzt verborgen bleiben. Zudem überzeugte die Präsentation im von uns gespielten Teil der Hauptquest.

SPIELWELT

Ob Größe, Glaubwürdigkeit oder Grafik: Die Spielwelt ist das A und O eines jeden digitalen Abenteuers. Beide Fantasy-Reiche haben ihre Vorzüge.

Bei unseren Ausflügen in die Welt von **Arcania** konnten wir bislang ein Wald- und ein Sumpfgebiet (siehe Bild) sowie zwei der insgesamt fünf größeren Siedlungen sehen. Es soll auch diverse Fraktionen geben. Die Optik der uns gezeigten Version wirkte stimmig: scharfe Texturen, glaubwürdige Wetter-Effekte, Tag-und-Nacht-Zyklus, sehr hohe Weitsicht. Alle Charaktere gehen ihrem Tagewerk nach. Allerdings waren die Animationen noch nicht flüssig. An manchen Stellen flimmerten auch Floraobjekte wie Gras oder Büsche. Hier sollte der Entwickler Spellbound noch nachbessern.





Die Welt Antaloor, die Sie in **Two Worlds 2** abermals bereisen, präsentiert sich runderneuert und stark verbessert. Neben gewohnten Umgebungen wie Sümpfen und Wäldern warten auch Savanne, Wüste und ein Dschungel samt asiatischer Stadt auf Sie. Insbesondere im Bereich Atmosphäre trumpft der Titel dabei auf: Die Grafik überzeugt, das Spiel läuft bereits flüssig und stabil. Vor allem das Beleuchtungssystem beeindruckt, wobei dynamisches Wetter und ein Tag-Nacht-Zyklus die Stimmung noch intensivieren. Bewohner besitzen zudem einen eigenen, charakteristischen Look und verhalten sich glaubwürdig.

QUESTS

„Geh nach X, töte fünf Y und bring mir zehn ihrer Federn/Krallen/Nasenlöcher" – derart altbacken und simpel sollten die Quests in einem aktuellen Rollenspiel nicht aussehen. Zum Glück warten Arcania: Gothic 4 und Two Worlds 2 mit spannenderen Jobs auf.



Viele Aufgaben in **Arcania** bauen aufeinander auf und verzweigen sich. Das Video auf der DVD unserer Extended-Ausgabe demonstriert, wie der Held in ein Lager gelangt. Zunächst muss er dem Wache haltenden Ork (Bild) einen Schnaps besorgen. Dieser Job geht in den nächsten über, denn den Fusel gibt's nur, wenn der Held einen verlorenen Ork findet. Der wiederum will sein Amulett zurück. Und das Schmuckstück findet der Held nur, wenn … Sie merken schon, hier verknoten sich höchst unterschiedliche Aufgaben zu einer langen, abwechslungsreichen Quest. Wenn der Großteil der Aufträge so abläuft, erwartet uns mit **Arcania** ein sehr aufregendes Abenteuer.



Das Prunkstück der **Two Worlds 2**-Quest-Sammlung stellen die Hauptmissionen dar. Was wir davon zu sehen bekamen, glänzte mit guten Skripts und Zwischensequenzen sowie ordentlichem Gameplay. Abseits der Handlung gibt es grob zwei Arten von Quests: einfache Aufgaben vom schwarzen Brett à la „Schnapp dir die Banditen" und längere, verzweigte Quests inklusive weitrechender Entscheidungen. Zudem gibt es fünf Gilden mit eigenen Aufgaben. Massig Potenzial ist vorhanden – ob es ausgeschöpft wird, können wir noch nicht beurteilen.

KAMPF

Haben die Entwickler das stark gewöhnungsbedürftige Kampfsystem der Gothic-Reihe überarbeitet? Und wie sieht der Kampf in Two Worlds 2 aus?



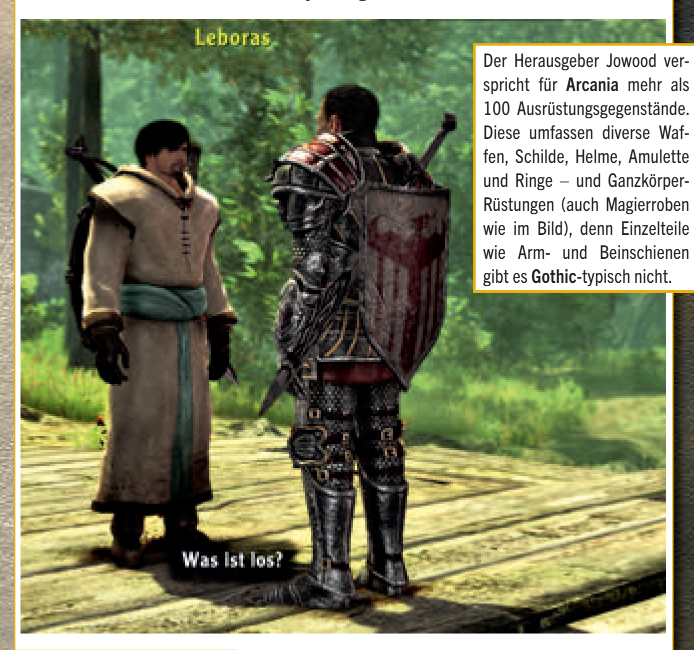
Gute Nachricht für die Fans der **Gothic**-Reihe: Das neue Kampfsystem ist simpel und effektiv zugleich. Mit einem Linksklick führt man einen Schlag aus (und zwar verzögerungsfrei!), mit der rechten Maustaste blockt man gegnerische Angriffe. Die eigenen Schläge lassen sich zu Kombinationen aneinanderreihen, von Schlag zu Schlag steigt der angerichtete Schaden an. Unser Ersteindruck: Der Nahkampf verläuft erfreulich unkompliziert, die Trägheit der vorigen Teile gibt es hier nicht. Wie jedoch die Auseinandersetzungen mithilfe eines Bogens oder einer Armbrust aussehen, wissen wir noch nicht, denn diese Waffen konnten wir bei unserer Präsentation nicht ausprobieren.



Two Worlds bleibt auch in Ausgabe 2 seinen Wurzeln treu und präsentiert sich in Sachen Kampfsystem modern und actionreich. Per Linksklick wird zugeschlagen, mit der rechten Maustaste geblockt (Standardeinstellung; die Belegung ist frei konfigurierbar). Zusätzlich liegt auf den Nummerntasten eine Schnellzugriffsleiste, über die Sie Spezialmanöver auslösen. Dazu gehören Rundumschläge, Tritte und Sprungangriffe. Diese Manöver müssen Sie zuvor jedoch bei einem Trainer erlernen und anschließend mittels Erfahrungspunkten steigern. Je nach Waffe ändern sich zudem die Animationen und einsetzbaren Spezialattacken. So bietet eine Hellebarde beispielsweise andere Angriffsmuster als zwei Schwerter.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Kein Rollenspiel kommt ohne Waffen und Rüstungen aus. Womit füllen Arcania und Two Worlds 2 das Inventar des jeweiligen Helden?



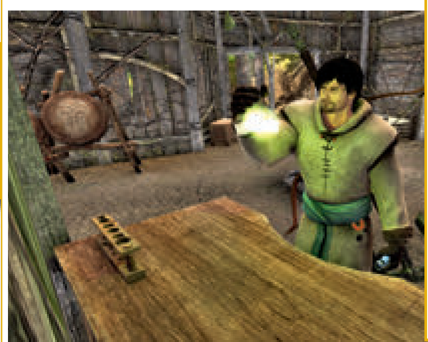
Der Herausgeber Jowood verspricht für **Arcania** mehr als 100 Ausrüstungsgegenstände. Diese umfassen diverse Waffen, Schilde, Helme, Amulette und Ringe – und Ganzkörper-Rüstungen (auch Magierroben wie im Bild), denn Einzelteile wie Arm- und Beinschienen gibt es **Gothic**-typisch nicht.



In diesem Bereich verknüpft **Two Worlds 2** zwei unterschiedliche Ansätze: Einerseits zerlegen Sie alte Ausrüstung in ihre Bestandteile und schmieden damit neue Objekte oder verstärken das Arsenal, das Sie nutzen. Zudem färben Sie die Stücke nach Wunsch. Andererseits gibt es aber auch besondere Ganzkörperrüstungen und Roben sowie mächtige Set-Gegenstände, meist als Belohnung für spezielle Quests oder das Entdecken verborgener Orte.

HANDWERK

Kann der Held eigentlich auch ohne Fremdaufträge eine schnelle Münze machen? Ja, zum Beispiel mit seinen Handwerksfertigkeiten.



Der namenlose Held von **Arcania** kann dreierlei Beschäftigungen nachgehen: Alchemie, Schmieden und Kochen. Die nötigen Rezepte und Schmiedepläne findet er im ganzen Spiel, manche gibt es jedoch nur als Belohnung für eine erfüllte Quest. Der Nutzen selbst erzeugter Gegenstände ist bislang unbekannt, wir tippen aber auf temporäre Attributsboni (Alchemie), Heilung (Kochen) und besonders effektive Waffen und Rüstungen (Schmieden).



In diesem Punkt zieht **Two Worlds 2** der Konkurrenz davon. Es gibt eigene Crafting-Systeme für Alchemie, Zaubersprüche und Schmiedekunst (Näheres dazu im Vorschaubericht) und auf Wunsch können Sie sich sogar einen eigenen kleinen Betrieb aufbauen und mit Ihren Waren Handel treiben. Alternativ verdienen Sie sich eine goldene Nase beim Glücksspiel oder als musizierender Barde in einer Art **Guitar Hero**-Klon.



◀ **GOLDJUNGE** | In **Patrizier 4** verkörpern Sie einen Händler im Nord- und Ostseeraum der Hansezeit. Ruhm, Gold und der Aufstieg zum Eldermann des Handelsbundes winken guten Spielern.

▼ **PRÜFER VOM DIENST** | Unsere Leser stellten **Patrizier 4** auf den Prüfstand. Hinten von links nach rechts: Georg Übele, Sven Janssen, Tim Janssen. Vorne: Katja Stetzkowski und Christian Wächter.

Sneak Peek: Patrizier 4

Von: Christian Schlütter

Fünf Händler auf der Suche nach dem großen Geld – die WiSim im Lesertest.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

In Zusammenarbeit mit namhaften Publishern lädt PC Games von Zeit zu Zeit Leser ein, einen Titel noch vor seiner Fertigstellung anzuspielen. Wie Sie teilnehmen können? Auf www.pcgames.de geben wir frühzeitig Sneak-Peek-Termine bekannt.

Die Ferengi-Erwerbsregel Nummer 20 besagt: „Wenn der Kunde schwitzt, heize ihm noch mehr ein!" Geht man also nach den großohrigen Händlern aus **Star Trek**, war der 10. Juli 2010 für den Entwickler wohl der beste Tag, die Wirtschaftssimulation **Patrizier 4** auf Herz und Nieren testen zu lassen. Draußen vor dem Fürther Redaktionsgebäude herrschten knackige 37 Grad Celsius, drinnen im unklimatisierten Verlagshaus war es nicht viel besser und die fünf Leser, die PC Games zur Sneak Peek eingeladen hatte, waren ganz heiß auf den vierten Teil der Serie aus dem Studio Gaming Minds.

Nach knapp zweistündiger Autofahrt aus Göppingen trifft als Erster Georg Übele ein. Der 32-Jährige hatte sich in seiner Bewerbungs-E-Mail eine ganz schlaue Begründung einfallen lassen, warum gerade er der perfekte Sneak-Peek-Teilnehmer ist. „Als unbedarfter WiSim-Neuling würde ich gerne als Testobjekt dafür dienen, wie gut der neue **Patrizier**-Teil für Neulinge zugänglich ist!" Überredet, Georg!

Nach und nach trudeln auch die anderen Teilnehmer der Sneak Peek sowie Stefan Marcinek und Dennis Blumenthal vom Publisher Kalypso ein. Die Brüder Sven und Tim Janssen kommen aus Oldenburg und hatten damit den weitesten Anreiseweg. Die 20- beziehungsweise 18-Jährigen hatten sich als echte **Patrizier**-Fans empfohlen und erwarten viel vom vierten Teil.

Beim gemeinsamen Frühstück haben die beiden dann auch gleich eine fiese Frage an Kalypso-Mann Marcinek: „Warum ist für **Patrizier 4** eigentlich kein Mehrspieler-Modus geplant?" Eine schwierige Sache, wie Marcinek findet. „Wir hatten das geplant. Aber das hätte die Produktionszeit tierisch in die Höhe getrieben und das Balancing zerschossen. Also konzentrieren wir uns erst einmal auf einen guten Einzelspieler-Modus. Vielleicht können wir eine Multiplayer-Version nachschieben!"

Während des Gesprächs treffen dann auch Christian Wächter (28) und Katja Stetzkowski (26) aus Hallbergmoos bei München ein. Die Runde ist komplett und nachdem alle durch Kaffee und Brötchen gestärkt sind, starten die fünf in die virtuelle Händler-Karriere.

Im Gamelab der Redaktion laufen bereits fünf PCs mit unterschiedlichen Konfigurationen. Auf jedem ist eine Beta-Version von **Patrizier 4** installiert, in der schon alle Features integriert sind, die aber bis zum Release noch poliert, ausgebessert und ausbalanciert werden.

IN EINER KLEINEN STADT | Beim Design der Städte orientieren sich die Entwickler am Aufbau tatsächlicher Hansestädte. Die wichtigsten Gebäude sind um den Marktplatz arrangiert.

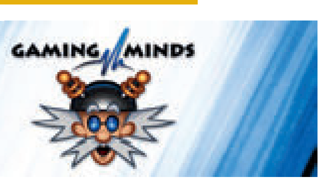


AUF ZU NEUEN UFERN | Im späteren Spielverlauf dürfen Sie auch Expeditionen in den Mittelmeerraum starten und von dort begehrte Güter wie Gewürze mitbringen.

DIE ENTWICKLER: GAMING MINDS



STEUERMANN | Daniel Dumont leitet das Studio Gaming Minds.



An der Entwicklung von Patrizier 4 sitzen Leute, die sich mit der Materie auskennen.

Obwohl das Studio Gaming Minds erst im letzten Jahr in Gütersloh neu gegründet wurde, sitzen an dessen erstem großen Projekt **Patrizier 4** alte Hasen. **Studioleiter** Daniel Dumont war früher beim mittlerweile insolventen Entwickler Ascaron unter anderem federführend für **Patrizier 2** und **Port Royale** zuständig. Der Mann weiß also sehr genau, was Fans der Serie wollen und an welchen Stellschrauben die Programmierer gut zehn Jahre nach der Arbeit an Teil 2 (dessen Add-on international als Teil 3 fungierte) drehen müssen, um auch neue Spieler an den Bildschirm zu locken. Übrigens richtet das Ur-Entwicklerteam um Dumont jedes Jahr ein **Patrizier**-Fan-Treffen aus, zu dem stets an die 40 Spieler aller Altersschichten erscheinen. Neben **Patrizier 4** werkelte Gaming Minds in letzter Zeit an der Xbox-360-Umsetzung des mittlerweile vier Jahre alten Weltraum-Shooters **Darkstar One**. Diese erschien unter dem Titel **Darkstar One: Broken Alliance** am 11. Juni 2010.



NETTE RUNDE | Im Gamelab der Fürther Redaktion testeten die Teilnehmer der Sneak Peek **Patrizier 4** auf vielen verschiedenen Systemen. Abstürze traten keine auf.

Die Aufgabe unserer Sneak-Peek-Teilnehmer: die Version genau unter die Lupe zu nehmen und zu sagen, wo es noch hakt, was sie sich noch wünschen und welche Punkte sie toll finden. Dennis Blumenthal hat dafür extra einen Fragebogen aus dem Entwicklerstudio Gaming Minds mitgebracht, den die fünf Teilnehmer später ausfüllen sollen.

Gleichzeitig mit unserer Sneak Peek startet eine geschlossene Beta-Phase, für die eine kleine Gruppe von Hardcore-**Patrizier**-Fans vom Studio ausgewählt wurde. Offensichtlich liegt den Programmierern also viel an der Meinung der Spieler.

Keiner unserer Leser hat große Probleme mit dem Einstieg in das Spiel. Die Kampagne von **Patrizier 4** startet in Lübeck. Ein erstes Schiff, die Seemöwe, liegt im Hafen. Die Spieler sollen zunächst einige Waren in der Markthalle kaufen und dann in einer anderen Stadt verkaufen. Dazu klickt man einfach das Schiff und dann die Markthalle an und öffnet damit den Handelsdialog zwischen den beiden Lagerräumen. In diesem Menü kaufen Sie dann per kleinem Schieberegler die gewünschte Warenmenge ein.

Das leuchtet allen Sneak-Peeklern auf Anhieb ein. Einzig mit den Feinheiten des Systems müssen sie sich noch vertraut machen. Beispielsweise warum sich die Zahl innerhalb des Reglers ändert, je mehr man einkauft. „Wenn du einer Stadt mehr Ware wegnimmst," erläutert Dennis, „dann steigt natürlich der Preis." Tatsächlich hat **Patrizier 4** ein dynamisches Handelssystem. Das heißt: Die Preise im großen Handelsraum Ost- und Nordsee richten sich nach Angebot und Nachfrage, steigen und fallen je nachdem, wie viel von einer Ware am Umschlagsplatz vorhanden ist. Produziert eine Stadt eine Ware selbst, so ist der Preis natürlich niedriger, herrscht eine Knappheit an einem Handelsgut, wird es teuer eingekauft. Genau diese Differenzen herauszufinden und für den eigenen Vorteil zu nutzen, um reich zu werden, ist schon immer die Aufgabe in **Patrizier** gewesen.

Als erste große Mission sollen die Teilnehmer unserer Sneak Peek deshalb 80.000 Gold verdienen, indem sie Waren geschickt verkaufen. Das Tutorial gibt dafür einige Hinweise: Die Heimatstadt Lübeck stellt Salz, Bier und Metallwaren her. Diese Güter sind dort also günstig einzukaufen. In den skandinavischen Städten Malmö und Aalborg lassen sich Bier und Metallwaren gut veräußern. Die Reiseroute steht also. In Aalborg wird Fleisch hergestellt, das in Lübeck dringend benötigt wird. Für die Fleischherstellung und -verarbeitung braucht Aalborg zudem eine Menge Salz, was den Preis für das weiße Gold dort äußerst attraktiv für unsere fünf Händler aus Lübeck macht. So klingeln bald die ersten Goldstücke im Beutel von Georg, Christian, Tim, Sven und Katja. „Es ist ein urgutes Gefühl, wenn man verstanden hat, wie alles funktio-



„Meine Erwartungen wurden erfüllt"

NAME: Sven Janssen
ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Patrizier 2, Warcraft 3: The Frozen Throne

SVEN ÜBER PATRIZIER 4: „Meine Erwartungen an **Patrizier 4** wurden erfüllt. Alles, was an **Patrizier 2** schlecht war, wurde verbessert. Super! Die künstliche Intelligenz ist recht fix. Mir fehlen neben dem Mehrspieler-Modus einige Menüs für Statistiken und ein schneller erreichbares Baumenü. Es gibt zwar noch einige Beta-Probleme, aber die werden sicherlich behoben."

ARCHITEKTURSTUDIUM | In einem übersichtlichen Menü wählen Sie Gebäude aus, die Sie in der jeweiligen Stadt bauen wollen. Je höher Ihr Ansehen, desto mehr Gebäudetypen stehen bereit.

niert, und das Gold zu fließen beginnt", verrät Georg.

Die Handelsroute zwischen Lübeck, Malmö und Aalborg wird komplizierter, als die Spieler auch noch Holz und Käse in Malmö und Wolle aus Aalborg an Bord der Seemöwe nehmen, um sie gewinnbringend in Lübeck zu verkaufen. Zum Glück ist es auch im vierten **Patrizier**-Teil wieder möglich, Handelsrouten zu automatisieren. Das funktioniert diesmal sogar per einfachem Drag & Drop. Auf einer Übersichtskarte legen Sie zunächst die Städte fest, die Ihre Schiffe nacheinander anfahren sollen. Danach ziehen Sie die Icons der einzelnen Waren einfach in die Listen für automatisches Handeln oder „Handeln nach Vorgaben". Wenn Sie die automatische Variante wählen, entscheidet die KI, ob der Preis am Handelsplatz derzeit so günstig ist, dass es sich lohnt, eine Ware zu kaufen oder zu verkaufen. Bei „Handeln nach Vorgaben" dagegen legen Sie selbst fest, welche Ware wo bis zu welchem Preis verkauft oder gekauft werden soll.

„Wenn die KI das doch gut macht, warum soll ich dann überhaupt noch selbst etwas übernehmen?", fragt Sven. „Natürlich agiert die KI nicht so genau wie ein menschlicher Spieler", kontert Stefan Marcinek von Kalypso. „Wenn du das Optimum aus einer Handelsroute herausholen willst, dann musst du schon selbst die Details festlegen!" Und tatsächlich feiern die Spieler, die sich intensiv mit der Optimierung der Handelsrouten beschäftigen, schon schnell Erfolge und sammeln ordentlich Geld an.

Es dauert allerdings nicht lange, da entdeckt Tim ein neues System von **Patrizier 4**: „Was bedeuten eigentlich diese roten und grünen Punkte neben der Ware in der Markthalle?" Dennis hilft weiter: „Das zeigt dir an, wie viel von einer Ware die Stadt hat. Ist die Leiste komplett grün, herrscht Überfluss an der Ware in der Stadt, ist sie völlig rot, herrscht Mangel." Die kleinen Icons hängen eng mit dem Reputationssystem des Spiels zusammen.

In **Patrizier 4** haben Sie nämlich in jeder Stadt ein eigenes „Ansehen-Konto". Wie gut Ihr Ruf an jedem Handelsplatz ist, beeinflusst auch den Preis, den Sie dort für Waren bezahlen. Liefern Sie Güter, an denen in einer Stadt Mangel herrscht, so steigt Ihr Ruf. Wenn Sie einer Stadt allerdings den letzten Vorrat einer Ware wegnehmen, sinkt Ihr Ansehen. Sie müssen also sehr genau taktieren, welche Mengen Sie aufkaufen und wo Sie diese wieder an den Mann bringen.



BEISTAND | Dennis Blumenthal (rechts) von Kalypso hilft Christian bei der Optimierung der Handelswege.

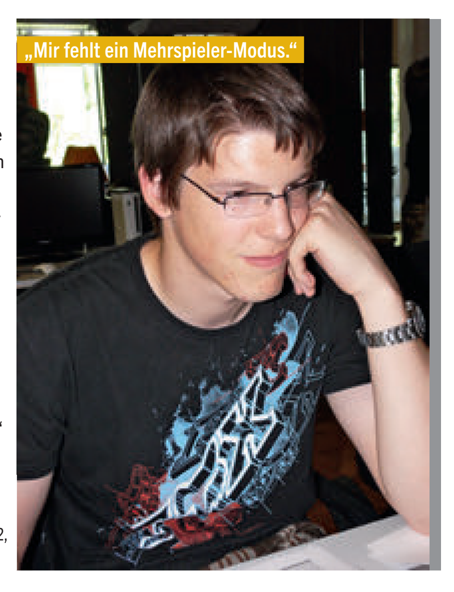
ANFÄNGERGLÜCK? | Georg Übele hat schon früh Erfolg in **Patrizier 4**. Dabei spielt er sonst nur **World of Warcraft**. Entweder ist Georg ein Naturtalent oder das Spiel leicht zugänglich. Oder beides.



SATELLITENANSICHT | Auf der Europakarte sehen Sie nicht nur die einzelnen Häfen, sondern erfahren auch, welche Waren dort gerade benötigt werden und welche Zustände vor Ort herrschen.

TIM ÜBER PATRIZIER 4: „Aufgrund meiner Vorerfahrungen mit **Patrizier 2** war der Einstieg für mich sehr leicht. Mir gefällt am besten, dass die Fehler von **Patrizier 2** behoben wurden, obwohl ich zum Beispiel die Hansekarte des zweiten Teils übersichtlicher fand. Insgesamt: schöne Grafik, leichter Einstieg, angenehme Atmosphäre, viel Spielraum für verschiedene Spieler, sehr komplex, aber trotzdem sehr leicht spielbar. Mir fehlt allerdings ein Mehrspieler-Modus."

NAME: Tim Janssen
ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Patrizier 2, Anno 1602, Warcraft 3: The Frozen Throne


„Mir fehlt ein Mehrspieler-Modus."

KATJA ÜBER PATRIZIER 4: „Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase war das Spiel schnell zu verstehen. Selbst für Einsteiger sollte es keine Probleme geben. Es wird nicht langweilig, weil man immer wieder die Häfen nach den gewünschten Waren absuchen muss. Insgesamt ein sehr gelungenes Spiel, das auch im Multiplayer-Modus interessant wäre. Der erste Erfolg gegen die Piraten war mein großes Highlight am Sneak-Peek-Tag."


„Ein sehr gelungenes Spiel!"

NAME: Katja Stetzkowski
ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Rollercoaster Tycoon, Die Gilde

Für unsere Sneak-Peek-Teilnehmer ist es besonders wichtig, in Lübeck ein hohes Ansehen zu genießen. Denn schließlich wollen sie dort irgendwann zum Bürgermeister aufsteigen. Also werden fleißig Waren gekauft, die in Lübeck nicht vorhanden sind – Felle aus Russland zum Beispiel oder Wein aus Belgien.

Sven und Tim, die als alte **Patrizier 2**-Hasen mit dem Handelssystem schnell zurechtkommen, sehen sich bereits nach der nächsten Herausforderung um. Sie wollen neue Schiffe bauen und damit die Ostsee unsicher machen – als Piraten.

Ob Schnigge, Kraier oder Kogge: Um einen neuen Kahn vom Stapel laufen zu lassen, brauchen die beiden natürlich Geld und Materialien. Je mehr Rohstoffe in der Stadt verfügbar sind, desto billiger kommt Sven und Tim der Bauauftrag. Alternativ können sie auch ein Schiff kaufen, was natürlich teurer ist. Dafür steht die neue Seeschüssel auch direkt zur Verfügung, während der Bau immer einige Zeit dauert. Zusätzlich lassen sich die Schiffe in mehreren Stufen ausbauen. Das ist auch nötig, damit Sven und Tim mit ihrem neuen Kahn die Totenkopfflagge hissen können. Denn nur auf den höheren Ausbaustufen verfügen die Schiffe über Kanonen, mit denen es möglich ist, andere Schiffe anzugreifen.

Anstatt wie früher umständlich zunächst Waren für die Kanonen heranzuschaffen und die Schiffe einzeln damit zu bestücken, geben Tim und Sven also einfach ein Upgrade für das neue Seegefährt in Auftrag. Danach müssen sie in der örtlichen Taverne nur noch eine Crew anheuern und können dann in See stechen, um die Handelsschiffe der Kontrahenten zu plündern.

Einmal als Piratenschiff deklariert, greift der Kahn automatisch vorbeifahrende Konvois an. Sie können sich dann entscheiden, ob Sie das Ergebnis des Kampfes berechnen lassen oder selbst das Steuerrad übernehmen wollen. Im letzteren Fall wechselt das Spiel in eine Seeansicht, in der Sie ein Schiff Ihres Konvois selber steuern. Der Rest wird von der künstlichen Intelligenz gegen die Feinde gelenkt.

Damit, wie der Seekampf vonstatten geht, sind unsere Testspieler aber noch nicht ganz zufrieden. „Es ist einfach nicht ganz ersichtlich, wann ein Schiff schießen kann und wann nicht", bemängelt zum Beispiel Tim. Und auch Georg hat Probleme, sich mit den Anzeigen für Kanonenkugeln, Geschwindigkeit und den verschiedenen Schadensarten zurechtzufinden. Diese Kritik schreibt sich Stefan Marcinek gleich auf und ruft darüber hinaus Daniel Dumont, Chef des Entwicklerstudios Gaming Minds, auf dem Handy an. Dumont steht während des ganzen Tages für Fragen zur Verfügung, obwohl er auf einem Fußballturnier seines Sohnes ist. „Der Seekampf wird noch stark überarbeitet", verspricht er. „Das ist einer der Punkte, an denen wir derzeit arbeiten."

Auch an Grafik und Sound will Gaming Minds noch drehen. „Im Moment sieht jede Stadt fast gleich aus. Das Studio arbeitet an individuellen Siedlungen", berichtet Stefan Marcinek. Auch dass bei einigen Testspielern die Musik noch nicht perfekt klingt, ist der frühen Version des Spiels geschuldet. Außerdem kommen noch Tonaufnahmen für die Berater hinzu, die dem Spieler immer wieder wertvolle Tipps geben. Und für die KI-Kontrahenten,



AUFSTIEG | Auf leichter Schwierigkeitsstufe feiern Sie schnell Erfolge und bekommen von der Gilde immer neue Rechte und Pflichten verliehen. Das motiviert ungemein.


IM BLÄTTERWALD | Tim schlägt mit Kalypso-Mann Stefan Marcinek im vorläufigen Handbuch nach. Der finalen Version des Spiels wird ein ausführliches, gebundenes Handbuch beiliegen.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: PATRIZIER 4

Grafik



Leser: Die Grafik von **Patrizier 4** gefällt allen fünf Lesern. Katja findet besonders die Einzelheiten bei der Winterlandschaft klasse. In der Stadtansicht fehlt Sven ein wenig das „Mittendrin-Gefühl". Und Georg wünscht sich eine zoombare 3D-Karte.

PC Games: Natürlich ist **Patrizier 4** kein **Anno 1404**. Trotzdem ist die Grafik hübsch und zweckmäßig und wartet mit vielen Details auf. Gerade die Wettereffekte wie Schnee und Regen überzeugen und werden bestimmt bis zum Release noch besser.

Interface



Leser: Die Profis Sven und Tim halten das Interface von **Patrizier 4** für gelungen und angemessen. Georg wünscht sich ein frei definierbares Interface mit verschiebbaren Fenstern.

PC Games: Im Großen und Ganzen ist das Interface von **Patrizier 4** zweckmäßig und hübsch. An einigen Stellen braucht man noch zu viele Klicks, um von einem Punkt zum anderen zu kommen. Hier und da fehlen noch Tooltips zu einigen Funktionen. Der vierte Teil der Serie wird aber auf jeden Fall heutigen Ansprüchen gerecht.

Einstieg



Leser: Katja hätte sich etwas mehr Tutorial gewünscht, kam aber auch mit Dennis' Erklärungen schnell zurecht. Auch Christian hätte sich gewünscht, dass das Spiel einen etwas mehr an der Hand nimmt.

PC Games: Tutorials und Hilfestellungen werden wohl noch verbessert. Die Vertonung für die Berater fehlte in unserer Version noch. Auch sollen an vielen Stellen kleine Videos ins Spiel eingebaut werden, die die Funktionen der Menüs im Einzelnen erklären. Dann wird **Patrizier 4** zugänglich.

die dem Spieler in Videos Botschaften wie „Halt dich bloß aus meiner Stadt heraus" übermitteln.

Schon jetzt macht **Patrizier 4** aber einen runden Eindruck. Unseren Sneak-Peek-Teilnehmern gefällt unter anderem, wie sich die Stadt verändert, wenn zum Beispiel Schnee fällt. Katja fallen die Dachschindeln auf, die sich auf den schneebedeckten Häusern abzeichnen. Im fertigen Spiel sollen viele solcher Details zu sehen sein. „Wenn dein Hafen zum Beispiel zugefroren ist, dann treiben kleine Eisschollen vor der Stadt", berichtet Dennis Blumenthal.

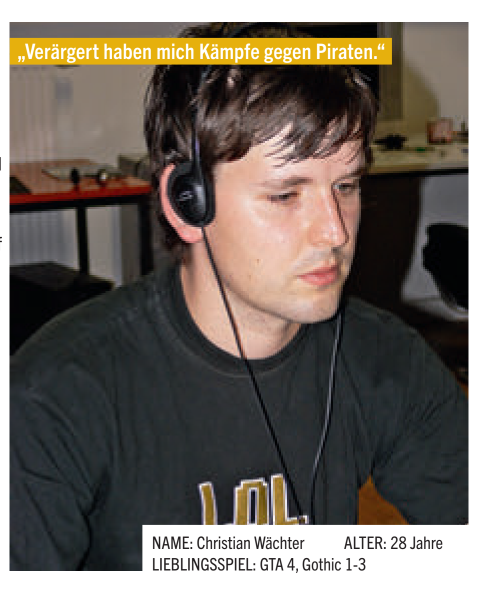
Die Wetterumstände haben auch Einfluss auf das Spielgeschehen. Bei einem zugeeisten Hafen können etwa keine Schiffe auslaufen, bei einer Dürre gedeihen keine Nahrungsmittel in Ihrer Stadt. In Katjas Stadt heißt es hingegen „Land unter!". Eine Flut hat die Straßen in Klein-Venedig verwandelt. Der grafische Effekt der überfluteten Straßen bleibt allerdings da, obwohl der Zustand der Stadt sich schon wieder geändert hat. „Das ist noch ein kleiner grafischer Bug", sagt Dennis. Einmal abspeichern und neu starten, schon erstrahlt Katjas Lübeck in neuem Glanz.

Katjas Verlobter Christian hat sich indessen zum Gewinner der Fünferrunde hochgearbeitet. Quasi im Minutentakt gibt er Erfolgsmeldungen von sich. „Hey, ich bin jetzt schon Ratsmann" oder „Oh, jetzt habe ich schon eine Million Gold", ruft er nicht ohne Stolz in die Runde.

Durch den Erfolg hat er nicht nur Geld gescheffelt, sondern sich auch in Lübeck einen guten Ruf aufgebaut. Er darf neue Gebäude wie Getreidehöfe, Wohnhäuser oder Brauereien errichten und sogar die Stadt erweitern. Dafür versetzt er einfach die Stadttore um ein Stück. Die neue Stadtmauer wird danach

CHRISTIAN ÜBER PATRIZIER 4:

„Ich fand es toll, dass man schnell Erfolge feiert, selbst wenn man am Anfang keinen Plan vom Spiel hat. Verärgert haben mich hingegen die Kämpfe gegen Piraten. Der Seekampf funktionierte einfach nicht richtig. Für das fertige Spiel wünsche ich mir mehr und abwechslungsreichere Missionen, einen Mehrspieler-Modus und eine richtige Kampagne. Außerdem fände ich es schön, wenn man Kinder bekommen könnte wie zum Beispiel in **Die Gilde**."



NAME: Christian Wächter ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: GTA 4, Gothic 1-3



DIE SIEDLER | Vor den Toren der Stadt errichten Sie Produktionsstätten, beispielsweise eine Getreidefarm oder eine Schmiede. Das drückt die Preise der jeweiligen Ware in der Stadt.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt

Musik und Sound



Leser: Tim findet die Soundkulisse „angenehm und lebhaft gestaltet". Für Katja ist sie „noch nicht ganz ausgereift, aber auf einem guten Weg". Georg gefällt die stimmige Musik.

PC Games: Tatsächlich gab es in der vorliegenden Version noch einige Probleme mit der Musik. Manchmal spielte sie gar nicht, manchmal nur sporadisch. Wenn sie funktionierte, passte sie zum Spiel und baute Atmosphäre auf. Ähnlich verhält es sich bei Effekten wie Möwenkreischen und Stadtlärm. Bis zum Release dürften die Probleme behoben sein.

Seekampf



Leser: Christian bringt auf den Punkt, was eigentlich alle denken: „Der Seekampf funktionierte noch nicht richtig!" Alle fünf haben Probleme mit den manuellen Kämpfen, die zu wenig Information liefern und auf Dauer langweilig werden.

PC Games: Schon am Tag vor der Sneak Peek versicherte uns Daniel Dumont, dass der Seekampf noch stark überarbeitet wird. Bis zur Veröffentlichung des Spiels wird das System wohl noch einmal umgekrempelt. Der Seekampf braucht jedenfalls noch Feinschliff, ist bisher zu undurchsichtig.

Schwierigkeitsgrad



Leser: Allgemein war den Testspielern **Patrizier 4** ein wenig zu leicht. Selbst Ungeübte feierten schnell Erfolge. Tim meint: „Bei normaler Spielgeschwindigkeit ist ein etwas zu schneller Aufstieg möglich!"

PC Games: In der vorliegenden Version war nur der normale Schwierigkeitsgrad anwählbar. Wir sind uns sicher, dass Gaming Minds Profis noch eine schwerere Variante einführt. Für neue Spieler ist es aber gut, dass **Patrizier 4** zu Beginn nicht zu große Hürden aufbaut.

zwischen den Toren aufgebaut. So erweitert sich der Einflussbereich der Stadt. Mit dem Ruhm kommen aber auch neue Pflichten. Als Bürgermeister von Lübeck ist Christian dem Landesherren Rechenschaft schuldig und muss den Adeligen bei Laune halten. Schafft er das nicht, kommt der Landesherr mit einer kleinen Armee samt Rammbock vor die Tore von Lübeck marschiert. Schafft es das Mini-Heer in die Stadt, plündert es das Lager. Dagegen kann Christian eine Art kleines Tower-Defense-Spiel setzen. Wachtürme vor den Toren der Stadt dezimieren das Heer des Landesfürsten, bis es aufgerieben ist.

Alle fünf Testspieler sind sich einig, dass **Patrizier 4** für das Stadium der Entwicklung schon sehr fertig aussieht. Katja zum Beispiel meint: „Ich war relativ erstaunt, wie weit das Spiel doch schon war, abgesehen von einigen Grafikfehlern, die aber schnell verschwanden. Auch dass das Spiel nicht ein einziges Mal abgestürzt ist, lässt einen gespannt auf die Releaseversion warten."

Erstaunlich ist außerdem, dass Neulinge wie Georg fast schneller Erfolge feiern als **Patrizier**-Profis wie Tim und Sven. Das Studio Gaming Minds scheint den Spagat zwischen Zugänglichkeit und den Wünschen der alten Fanbasis gut hinzubekommen. Am Ende des Tages füllen alle fünf die Fragebögen aus, die den Entwicklern als Hinweis dienen sollen, was noch zu verbessern wäre. Eifrig schreiben Tim, Sven, Georg, Katja und Christian ihre Wünsche für die finale Version von **Patrizier 4** auf. Wir sind sicher, dass Dumont und sein Team auf die Sneak-Peekler hören wird. Denn auch hier gilt wieder eine Ferengi-Erwerbsregel: „Es ist gut für das Geschäft, den Kunden zu kennen, bevor er durch die Tür tritt." ❑



PROFI-BLICK | Als passionierter **Patrizier 2**-Spieler konnte Sven den vierten Teil der Wirtschaftssimulations-Serie einmal so richtig auf Herz und Nieren testen.



„Ich bin begeistert und überrascht."

NAME: Georg Übele
ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft, Assassin's Creed 2

GEORG ÜBER PATRIZIER 4: „Als kompletter Wirtschaftssimulations-Noob bin ich begeistert und überrascht, wie schnell mir der Einstieg in das Spiel gelang, aber wie viel Tiefe dann doch noch dahintersteckt. Auch ohne Tutorial war der Beginn echt einfach und schnell stellten sich erste Erfolgserlebnisse ein. Die ersten vier Stunden des Spiels waren phänomenal. Bitte mehr davon!"



Alice: Madness Returns

DÜSTER | Atmosphäre und Emotionen sind die großen Trümpfe des zweiten **Alice**-Spiels.

Von: Sebastian Stange

Ganze zehn Jahre ist es her, seit uns American McGee's Alice verstörend, schräg und bildgewaltig unterhielt. Nun erscheint endlich der Nachfolger des Kultspiels!

Schanghai ist Stadt gewordener Wahnsinn. Laut inoffiziellen Schätzungen leben im Großraum der Metropole um die 20 Millionen Menschen. Bei unserem Besuch staunen wir nicht schlecht: über das endlose Häusermeer, die beeindruckende Architektur, unablässig strömende Menschenmassen und die fremden, teils atemberaubenden Gerüche. Für einen Europäer ohne Asien-Erfahrung ist Schanghai fast schon surreal. Ein Wunderland! Wie passend also, dass wir uns vor Ort exklusiv das neue **Alice**-Spiel ansehen dürfen.

Alice: Madness Returns entsteht bei Spicy Horse Games, das Spieldesigner American McGee Ende 2006 in einem relativ heruntergekommenen Stadtteil gründete, direkt an einem Nebenarm des Flusses Huangpu. „Damals hat der Fluss noch ziemlich gestunken, daher waren die Immobilienpreise hier relativ günstig!", erklärt McGee beim Studiorundgang grinsend.

Etwa 60 Mitarbeiter werkeln momentan am neuen **Alice**-Spiel und wir haben die Möglichkeit, ihnen in Ruhe über die Schulter zu blicken. Im Tonstudio wird sogleich ein britischer Journalisten-Kollege vors Mikro gezerrt, damit er mit richtig viel Akzent ein paar verrottete Fische anpreisen möge. Vielleicht landet er damit in der Rahmenhandlung von **Alice: Madness Returns**.

In ihrem zweiten Videospiel-Abenteuer muss Alice im viktorianischen London den Mord an ihren Eltern aufklären. Im ersten Spiel hielt sie sich selbst dafür verantwortlich, doch nun ist sie sich da nicht mehr so sicher. In der düsteren, unheimlichen London-Vision sammelt Alice Hinweise, doch das Gros des Spiels findet im Wunderland statt, das erneut vom Untergang bedroht ist. Im Gespräch mit McGee wird schnell klar, dass die London-Rahmenhandlung zunächst geheim bleiben wird. Er verspricht aber viel Atmosphäre sowie einen überraschenden Story-Twist und erklärt, dass

Die neue Alice

Im Vorgänger war sie noch ein Kind, doch in **Madness Returns** ist Alice deutlich gereift. Ihr Look und ihre Kleidung haben sich jedoch nicht sonderlich stark verändert.

DEPRESSIV | Ihr Charaktermodell mag detaillierter sein, doch ihr Blick ist melancholisch wie eh und je.

London die perfekte Gegenwelt für das Wunderland ist. In London ist Alice schwach und verletzlich. Im Wunderland hingegen erhält sie regelrechte Superkräfte und löst dort außerdem die Rätsel, die sich ihr in der realen Welt stellen. Dazu sammelt sie Erinnerungsfragmente, die Informationen über ihre Vergangenheit preisgeben.

Dann wird uns eine frühe Version des Spiels – das Projekt ist gerade einmal zur Hälfte fertiggestellt – auf der Xbox 360 vorgeführt. Die PC-Fassung wird inhaltsgleich sein. Momentan wird allerdings noch überlegt, spezielle PC-exklusive Physik-Effekte ins Spiel zu integrieren. Doch all diese Überlegungen verblassen, als Alice zum ersten Mal auf dem Bildschirm zu sehen ist. „Ach, wie hübsch!", denken wir uns spontan beim Anblick des Pixel-Wunderlandes.

Alice schreitet durch eine üppig bewachsene, bunte und idyllische Fantasiewelt. Der Himmel ist blau, Schmetterlinge flattern umher und überall in der Landschaft finden sich übergroße Erinnerungen an Alices Kindheit, etwa Dominosteine oder bunte Murmeln. Alice selbst hat sich nicht allzu sehr verändert. Sie wirkt wie im ersten Spiel blass, geheimnisvoll und etwas melancholisch. Natürlich besitzt ihr Charaktermodell deutlich mehr Details als zuvor.

Stolz präsentiert man uns, dass Alices Haare und Kleid realistisch im Wind flattern. Per Entwickler-Tastendruck kann die Flatter-Physik auch auf Schwerelosigkeit und Unterwasser gestellt werden. Ein Hinweis auf weitere Spielabschnitte?

Was wir vom Spiel zu sehen bekommen, wirkt recht zahm und könnte ohne den bezaubernden Stil und das Wunderland-Szenario glatt als gewöhnlich durchgehen.

Alice hüpft, kämpft und rätselt sich durch verschiedene Bereiche der Spielwelt. Jeder Abschnitt besitzt ein prägendes Thema. Als Beispiel dafür springen die Entwickler in einen anderen Level und präsentieren uns das neue Queensland. Im ersten Teil herrschte dort die böse Herzkönigin. Damals basierte das Leveldesign auf gotischer Architektur, die mit lebendem Fleisch überzogen war. In **Madness Returns** hat sich das geändert: Das ganze Schloss wirkt wie mumifiziert. All das lebendige Fleisch ist verrottet und umspannt das Mauerwerk wie eine ledrige Haut. Doch nicht überall ist das Leben aus Queensland gewichen. Konzeptzeichnungen zeigen widerliche Tentakel, die aus dem Boden schnellen, und American McGee betont außerdem, dass dort einige Überraschungen und Knobeleien auf Sie warten.

DARUM GEHT'S

Die wichtigsten Infos zum neuen Alice-Spiel auf einen Blick!

- Setzt die Story von **American McGee's Alice** fort
- Spielt vor allem im Wunderland
- Rahmenhandlung im viktorianischen London
- Im Spiel muss Alice den Mörder ihrer Eltern finden.
- Wird aus der Third-Person-Perspektive gesteuert
- Sie besuchen neue Versionen von Levels aus dem Vorgänger sowie brandneue Umgebungen.
- Hüpfpassagen, Rätsel und Kämpfe wechseln sich ab.
- Bei Kämpfen nutzen Sie vor allem Nahkampfwaffen, ein Lock-on-Feature sowie Ausweichmanöver.
- Erscheint 2011 für PC, PS3 und Xbox 360
- Entsteht bei Spicy Horse Games in Schanghai, das bereits **American McGee's Grimm** schuf.
- Die Entwickler arbeiten auf die in den USA gebräuchliche Alterseinstufung M (ab 17 Jahren) hin.

DER VORGÄNGER

Wenn wir über Alice: Madness Returns berichten, darf der Vorgänger des Spiels natürlich nicht unerwähnt bleiben.

Das PC-Spiel **American McGee's Alice** erschien im Jahr 2000 und beeindruckte vor allem durch die kreative Nutzung der id-Tech-3-Engine. Levels wurden mitten im Spiel zerrissen oder lösten sich auf. Der Spielverlauf wirkte wie ein psychedelischer Trip. Damals steuerte man Alice wie auch heute aus der Third-Person-Perspektive durch die Levels. Die Story handelt nach den beiden Buchvorlagen. Alice verliert bei einem Brand ihre Eltern, gibt sich selbst die Schuld und versucht, sich umzubringen. Dadurch landet sie in einer Nervenheilanstalt, wo sie ein Hilferuf aus dem inzwischen albtraumhaft verwandelten Wunderland erreicht. Ein beeindruckendes Erlebnis! Einen großen Beitrag zur immensen Wirkung und zum Kultstatus des Titels leistete der ehemalige Nine-Inch-Nails-Drummer Chris Vrenna. Er komponierte den äußerst atmosphärischen und verstörenden Soundtrack, durch den das Spiel erst so richtig wirkte. Er ist übrigens auch als CD erhältlich.

Unser Testurteil in der PC Games 01/2001: 87 %



ABGEFAHREN | Das erste **Alice**-Spiel begeisterte uns mit morphenden Levels, toller Musik und albtraumhaften, schrägen Szenarien.

INTERVIEW MIT **AMERICAN MCGEE**

„Alice ist Teil unserer Kultur geworden!"

PC Games: Wieso entschieden Sie sich dafür, nach so langer Zeit ein zweites **Alice**-Spiel zu machen?
McGee: „Nun, das war eine Frage des Timings, die ich nicht wirklich beeinflussen konnte. Nachdem ich damals EA verlassen hatte, schaute ich mich ein wenig in der Welt um und erforschte dies und das. Letztendlich lief es daraus hinaus, wieder einmal zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Aber das verlangte Reisen nach L.A., nach Hongkong und letztendlich die Gründung eines Studios hier in Schanghai, womit ich in der Lage war, dieses wirklich ambitionierte Projekt zu stemmen. Hätten wir diese Jahre des Aufbaus nicht durchgezogen, würden wir niemals an ein solches Projekt denken. Aber sobald wir einmal wirklich angekommen waren, ergab halt alles Sinn!"
PC Games: Was zog Sie eigentlich nach China?
McGee: „Eine Frau! Ich traf sie damals in San Francisco, als ich am ersten **Alice**-Spiel arbeitete. Sie zog nach Hongkong, wo ich sie besuchte. Dabei lernte ich Asien und besonders die Stadt gut kennen. Das führte zu einigen Gesprächen vor Ort und letztendlich zur Möglichkeit, dort ein Spiel (**Bad Day L.A.** – Anm. d. Red.) zu produzieren. Ich zog also für einige Jahre nach Hongkong und gegen Ende meines Aufenthalts wurde mir angeboten, das **Grimm**-Projekt zu betreuen. Und da ich noch kein Entwicklerteam hatte, meinte der Publisher damals: „Bau einfach eins auf!" Und das warf die Frage nach dem „Wo" auf. Aus meiner Erfahrung in China wusste ich, dass wir hier ein tolles Team gründen könnten. Und das taten wir auch. Rückblickend war das die beste Entscheidung, die ich je getroffen habe. Wir könnten nicht zu einer besseren Zeit an einem besseren Ort sein. China ist der am schnellsten wachsende Spielemarkt der Welt. Mit unzähligen begeisterten Spielern und phänomenalen lokalen Talenten – es ist ein toller Ort zum Leben! Schanghai ist die größte und am schnellsten wachsende Stadt der Welt. Es ist unglaublich!"

TEASER | Vor einem Jahr veröffentlichte American McGee dieses Artwork zu **Madness Returns**, um die Vorfreude zu schüren.

PC Games: Was ist Ihr großes Ziel mit dem neuen **Alice**-Spiel. Was wollen Sie beim Spieler erreichen?
McGee: „Wir haben unsere Messlatte im Bezug auf die künstlerische Gestaltung ziemlich hoch gelegt. Stil, Kunst und Stimmung sind uns extrem wichtig. Wir wollen die Spieler mit unseren Designs und deren surrealer Natur wirklich von den Socken hauen. Der zweite Fokus ist, eine wirklich starke Geschichte zu erzählen. Ich denke, die Kombination sehr unterschiedlicher Paletten, Töne und Themen in der Gestaltung sowie eine Story, die den Spieler sofort fesselt und die sich windet und spannend bleibt – das ist das Fundament unseres Spiels. Dafür muss aber auch das Gameplay stimmen. Es ist uns wirklich wichtig, eine solide Spielerfahrung zu bieten, die auf Mechaniken basiert, von denen wir wissen, dass sie funktionieren. Am Ende wird ein Produkt stehen, in dem sich all diese Elemente zusammenfügen. Tja, und letztendlich wollen wir einfach etwas machen, das die Leute beeindruckt, wie schon beim ersten Spiel."
PC Games: Was wir bis jetzt vom Spiel sahen, wirkte recht traditionell, ja fast schon gewöhnlich.
McGee: „Nun, was wir bislang zeigten, war nur ein klitzekleiner Teil des fertigen Produkts. Alle Bereiche des Spiels haben zwar einen gleichbleibenden Stil, doch die Stimmung, die Themen und Inhalte werden einzigartig für den jeweiligen Abschnitt sein. Darüber hinaus wird es in manchen Bereichen spezifische Fähigkeiten geben. Sobald man also in diese Areale vordringt, könnte es da etwa einzigartige Möglichkeiten geben, sich dort zu bewegen oder Gegner zu besiegen – allesamt von der Idee des Wunderlands inspiriert. Und letztendlich gibt es viele Orte im Spiel, wo wir alles auf den Kopf stellen. Wir könnten die Perspektive oder Dimension, in der man spielt, oder auch die Art und Weise der Fortbewegung völlig verändern. Wir haben bisher also nur die Basis unseres Gameplays gezeigt. Wir glauben, sobald die stimmt und wirklich solide ist, können wir kreativ so richtig am Rad drehen. Und ihr habt uns halt noch nicht so richtig am Rad drehen sehen."


American McGee vor seinem Studio in Schanghai

American McGees Karriere begann 1993 beim Kult-Entwickler id Software. Dort arbeitete er als Level-Designer und Coder für einige populäre Ego-Shooter, bis er 1998 zu Electronic Arts wechselte. Dort wirkte er als kreativer Leiter einiger Projekte und produzierte 2000 **American McGee's Alice**. Nebenher schrieb er Film-Drehbücher, die auf seiner **Alice**-Vision sowie dem **Zauberer von Oz** basierten, und verkaufte sie auch. Realisiert wurden sie bislang aber noch nicht. Nach der Fertigstellung von **Alice** zog es McGee nach China. Zunächst produzierte er mit dem Studio Enlight die Actionspiele **Scrapland** und **Bad Day L.A.**, danach gründete er das Entwicklerstudio Spicy Horse Games in Schanghai. Dessen erster Titel war das Episodenspiel **American McGee's Grimm**.

PC Games: Wie kommt es, dass **Alice im Wunderland** ein derart beliebter Stoff für Künstler und Autoren ist?
McGee: „Ich finde, in dieser Geschichte stecken viele zeitlose Elemente. Alice als Heldin. In einem bizarren Universum. Dieses Universum als Produkt ihres Unterbewusstseins. Das öffnet den Weg für ganz neue Arten von Geschichten. Geschichten über Technologie, über Wahnsinn, Jugend und so weiter. Es gibt immer eine neue Perspektive, aus der man auf dieses Werk blicken kann. Ein Musiker, etwa Tom Waits, kann darin seine Muse finden. Auch die kleinen Anspielungen in **Matrix** gehören dazu. **Alice im Wunderland** ist inzwischen zu einem festen Teil unserer Kultur geworden. Wir werden also jetzt dieses Spiel machen. In 10 oder 20 Jahren wird sicherlich jemand eine gänzlich neue Technologie erfinden, mit der man Spiele – oder wie auch immer man sie dann nennt – realisieren kann. Und dieser Jemand wird **Alice im Wunderland** lesen und denken: ‚Das wäre eine tolle Möglichkeit, all meine Ideen zu präsentieren!' Ich finde, dieser Stoff ist einfach inspirierend!"

Grinsekatze

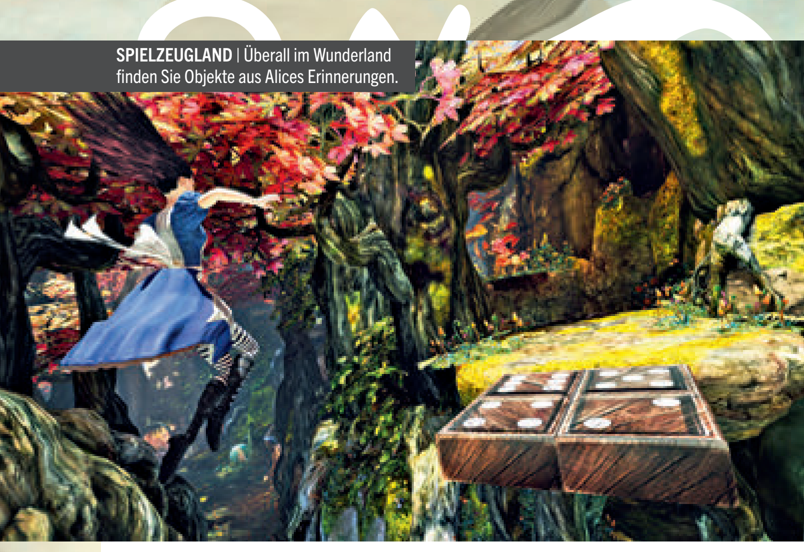
Der mysteriöse Tippgeber aus dem ersten Teil wird erneut dabei sein.

Die Queensland-Demo beginnt damit, dass Alice einen Abgrund überquert, um in das Schloss zu gelangen. Sie hüpft dazu über Teile einer zerstörten Brücke, die sogleich in Bewegung geraten. Dank geschickter Doppelsprünge ist diese brenzlige Situation schnell gemeistert. Obendrein kann Alice mit aufgespanntem Rock eine gewisse Distanz weit durch die Luft gleiten. Kurze Zeit später wird sie in den ersten Kampf verwickelt. Sie bekommt es mit Spielkarten-Wächtern zu tun und wehrt sich mit einem Messer sowie einer Pfeffermühle, die als Fernwaffe fungiert.

Die Kämpfe wirken recht turbulent und basieren auf etablierten Spielmechaniken. Alice kann bestimmte Gegner anvisieren und dadurch problemlos umkreisen. Außerdem steht ihr ein Ausweich-Manöver zur Verfügung, bei dem sie sich für einen Augenblick in eine Wolke Schmetterlinge verwandelt und in einiger Entfernung wieder materialisiert. Solche hübschen Details sind es, die uns immer wieder an **Alice: Madness Returns** auffallen. Nehmen wir etwa die Kartenwachen: Sie wirken wie Skelette mit Kartenkörpern. Doch wer genau hinschaut, sieht, dass sie anstelle von Augenhöhlen Löcher in Form ihrer Kartenmotive im Schädel haben.

Jede Spielwelt wird ihre eigenen, speziell gestalteten Gegner haben. Nur eine einzige Art von Widersachern taucht in allen Abschnitten auf: bizarre Wesen aus einer undefinierbaren, schwarzen Masse, aus der Gliedmaßen von Puppen oder Knochen herausragen. Wie herrlich morbide!

Als man uns dann das Innere des Schlosses zeigt, achten wir schon längst nicht mehr auf den Spielverlauf, der sich in diesem Fall um das Springen über bewegliche Trampoline dreht. Vielmehr lassen wir die Atmosphäre und



SPIELZEUGLAND | Überall im Wunderland finden Sie Objekte aus Alices Erinnerungen.



KONTRA! | Die Kartenwächter sind herrlich schräg gestaltet. Man beachte ihre Augenhöhlen!

Umgebungsdetails auf uns wirken. Queensland erscheint verlassen, tot und ungemütlich. Überall finden sich dort Bezüge zu Spielkarten oder Schach: in der Architektur, bei den Gegnern und auch den Waffen. Später schwingt Alice beispielsweise eine Lanze mit einer Klinge in Form der Springer-Schachfigur.

Mit dem Ende der kurzen Präsentation dämmert uns langsam, was genau das Entwicklerteam hier eigentlich zeigen will. Man will uns vorführen, dass die Gameplay-Basis von **Alice: Madness Returns** funktioniert. Dass es ein klares Kampf-System, Rätsel und Sprungpassagen gibt. Beeindrucken will man uns damit aber nicht. Das gelingt vielmehr durch die herrlich schräge Gestaltung des Wunderlands. Ken Wong, künstlerischer Leiter, erklärt uns genauer, was er und sein Designteam erreichen wollen:

„Für die Gestaltung des Spiels verwenden wir viele viktorianisch-englische Elemente. Außerdem waren haben wir uns mit dem Steampunk-, Gothic- und Lolita-Look befasst. Am Ende wollen wir viele surreale Elemente schaffen, auch psychedelische Momente. Und uns war wichtig, dass wir das Wunderland letztendlich aus der Perspektive eines Kindes heraus kreieren. Letztendlich erschafft Alice diese Welt ja selbst aus dem, was ihr in der Realität widerfährt."

Wichtig ist den Machern, dass das neue **Alice** erneut düster und verstörend wirkt. Auch Kenner des ersten Teils soll **Madness Returns** nicht kalt lassen. Der Horror entsteht dabei nicht vornehmlich durch Gewaltdarstellungen, sondern wird subtiler und heimtückischer erzeugt. Vorbild sind hier unter anderem die düsteren Fantasyfilme der 80er Jahre. Das Spiel wird Ihnen kleine psychologische Streiche spielen, Sie mit grotesken, unheimlichen Figuren und Situationen konfrontieren sowie obendrein immer wieder Ihre Sinne oder Alices Bewegungsfreiheit einschränken. Und an bestimmten Stellen, so verspricht man uns, wird dann sogar alles auf den Kopf gestellt, was man bisher erlebt hat.

ALICE, MADE IN CHINA

Bei unserem Besuch bei Spicy Horse tickte eine riesige Deadline-Uhr an der Wand: Nur noch wenige Tage bis zur 50-Prozent-Marke. Dennoch wirkte niemand gestresst. Wir fragten bei American McGee nach.

McGee: „Wir haben keinen ‚Crunch-Modus'. Niemand muss am Wochenende arbeiten. Wir machen kaum Überstunden. Unser Produktionsprozess ist wirklich extrem solide! Und deshalb sind wir auch so entspannt, obwohl die Deadline-Uhr an der Wand tickt. Wir haben die Deadline des Publishers nämlich längst erreicht. Der Termin an der Wand mag offiziell sein, doch intern haben wir das alles viel straffer organisiert und seit Wochen erreicht. Natürlich bedeuten solche fixen Termine, auf die man hinarbeitet, Stress. Doch wir planen all das von Anfang an. Und wir haben immer einen gewissen zeitlichen Puffer, der uns zur Verfügung steht.

Unsere Arbeitsweise ist allerdings extrem strukturiert. Wir haben tatsächlich Pläne, welche die Arbeitszeit unserer Designer auf Halbstundensegmente herunterbrechen. Aber niemand könnte diese Arbeitsweise ununterbrochen durchziehen. Daher arbeiten unsere Leute vier Tage in der Woche nach dem festen Plan und haben dann einen Tag Zeit, um neue Ideen auszuprobieren."



HANDARBEIT | Die luftige Architektur und handgefertigte Schreibtische verbreiten eine entspannte Atmosphäre.

MITSCHNITT | Das ist kein Ruheraum, sondern das Tonstudio von Spicy Horse.



WUNDERLAND | Der nächtlich beleuchtete Hightech-Bezirk Pudong wirkte überwältigend, ja fast schon surreal.

DAS DESIGN DER SPIELWELT

Die Gestaltung des Wunderlands stellte die Entwickler vor eine Herausforderung. Wie bleibt man dem Vorgänger treu, bietet dem Spieler aber dennoch etwas Neues?

Die Spielwelten basieren nur zum Teil auf dem ersten Spiel. Für manche ließen sich die Entwickler vom Buch inspirieren und wieder andere wurden völlig neu kreiert. Gemein ist ihnen ein surrealer Look und die Verknüpfung aus Fantasiewelt mit realen Objekten, die Alice in der Rahmenhandlung in London zu sehen bekommt oder an die sie sich erinnert.



VOLLDAMPF | Die Designer bringen viele Steampunk-Elemente ins Spiel.



MIX DER WELTEN | In allen Bereichen des Wunderlands finden sich Objekte aus der realen Welt.



EKLIGE VERWANDLUNG | Dieser Bereich bestand im Vorgänger noch aus lebendem Fleisch. Nun ist alles verrottet.

Beim Design der Spielwelt und ihrer Bewohner wurden den Entwicklern strikte Beschränkungen auferlegt. Beispielsweise wird es keine Fantasy-Elemente wie Orks, Elfen oder Drachen geben, wie man sie in Tolkiens Werken findet. Ebenfalls tabu sind jegliche Bezüge zu Religion, Glaube oder Dämonen. Ebenso dürfen weder Krieg noch realistische Waffen im Spiel vorkommen und auch explizite Gewalt verkneifen sich die Macher. Ziel dieses Verzichts ist es, einen eigenen, unverbrauchten Look zu finden. Und obendrein handelt es sich beim Wunderland ja um die Fantasiewelt eines jungen Mädchens aus dem 19. Jahrhundert. Alle realen Elemente – besonders die bislang noch geheime London-Rahmenhandlung – müssen authentisch wirken.

Und Alice? Für das Design der Titelfigur ließ man sich viel Zeit und versuchte jeden erdenklichen Stil. Warum sie am Ende der Alice aus dem Vorgänger so ähnlich sieht? „Reiner Zufall!", meint American McGee dazu. „Die finale Alice ist unser dritter Entwurf und ein Mittelding zwischen zwei eher extremen Varianten. Und sie passt einfach perfekt!"

Schade nur, dass die meisten dieser wichtigen und spannenden Elemente – der Horror, der Wahnsinn, die Überraschungen – vorerst Verschlusssache bleiben. Daher fällt es uns schwer, über das Spiel zu urteilen. Klar ist, dass der eigentliche Spielverlauf keine weltbewegenden Neuerungen, wohl aber eine tolle Präsentation sowie viele Details und clevere Ideen bieten wird. Und da wäre ja noch die vielversprechende Rahmenhandlung in London!

Wir wünschen dem Team ein gutes Händchen dabei, all die morbiden und unerwarteten Elemente zu kreieren, die **Alice: Madness Returns** hoffentlich zu etwas ganz Besonderem machen.

Und damit wir das neue Spiel auch wirklich als würdigen Nachfolger von **American McGee's Alice** akzeptieren, muss der titelgebende Wahnsinn her. Und zwar nicht zu knapp. Wir wollen mit Alice staunen, uns mit ihr fürchten und im Idealfall immer wieder ein klein wenig schockiert und überrascht werden. Und genau hier sind uns die Entwickler Beweise schuldig geblieben. Das allerdings mit voller Absicht.

Immerhin zeigte man uns, wie ausführlich und kreativ sich die Entwickler und Designer mit der Buchvorlage, dem Vorgängerspiel sowie all den verschiedenen künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten befasst haben. In **Madness Returns** steckt vor allem eins: viel Liebe. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Was ich bislang von **Alice: Madness Returns** sehen durfte, gefiel mir wirklich gut. Doch selten hatte ich nach einer Spielepräsentation das so intensive Gefühl, das Wichtigste verpasst zu haben. Die Geschichte von **Alice im Wunderland** lebt von surrealen Szenarien, verstörenden Bildern, merkwürdigen Figuren und überraschenden Ereignissen. Und all das wurde leider nur angedeutet. Man zeigte mir, dass das Spiel rein technisch prima aussieht und gut funktioniert. Das ist schön und gut, doch ich hätte viel lieber noch mehr Konzeptzeichnungen betrachtet und gern ein paar Spielabschnitte gesehen, die eben nicht gewohnte Kost bieten, sondern echte Überraschungen, echte Kreativität. Das fehlte mir. Und ich bin mir sicher, dass die Macher jede Menge Trümpfe im Ärmel haben. Einen davon hätte man bei meinem Besuch ruhig zücken können.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Spicy Horse Games
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2011



TODSCHICK | Man beachte den Totenschädel in Alices Schleife. Wie überaus kleidsam!



Mafia 2

Von: Sebastian Weber

Kurz vor dem Release durften wir Mafia 2 ausgiebig anspielen. Wie es war? Hier erfahren Sie es!

AUF DVD
• Video zum Spiel

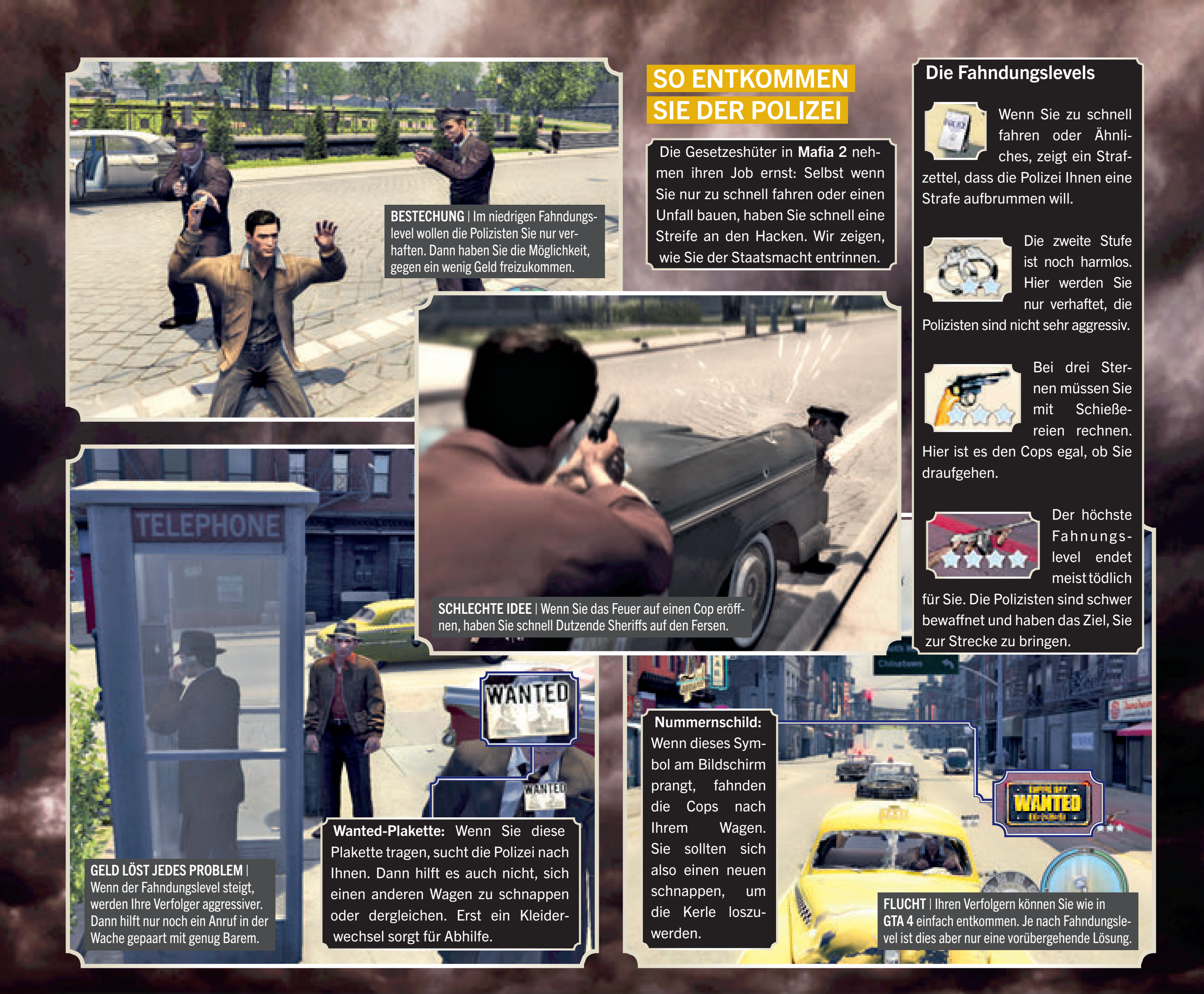
AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

In etwa vier Wochen ist es endlich so weit. Knapp acht Jahre nach dem Überraschungshit **Mafia** bringt Publisher Take 2 den heiß ersehnten Nachfolger **Mafia 2** auf den Markt. Anhand einer letzten Vorschauversion, die vier komplette Missionen umfasst, machen wir uns nun ein abschließendes Bild, was das Gangster-Epos taugt.

Die Geschichte von Mafia 2 unterteilen die Entwickler in Kapitel – also im Grunde Levels. Was bereits in den ersten Spielminuten auffällt: 2K Czech setzt – genau wie im Vorgänger – auf jede Menge Zwischensequenzen, um Charaktere zu zeichnen und die Story voranzutreiben. Diese werden abermals hervorragend inszeniert. Die Synchronisation fällt sehr gut aus, auch wenn die englische Sprachausgabe etwas authentischer wirkt als die deutsche. Die Mimik und das Verhalten der Charaktere erscheint in keiner Sekunde aufgesetzt oder unglaubwürdig. Im Gegenteil: Man fühlt sich sofort, als schaue man einen neuen Teil der **Pate**-Filmreihe – dank typischer Klischees. Die Geschichte mit ihren wunderbar gezeichneten Hauptdarstellern stellt also einen der Schwerpunkte des Spiels dar und ist gleichzeitig eine seiner Stärken. Stärke Nummer 2: die glaubwürdige Spielwelt. Auf den Straßen schlendern Passanten umher, die Sie anmeckern, wenn sie von Ihnen angerempelt werden oder hektisch aus dem Weg hechten, wenn Sie mit einem Auto über den Gehweg brettern. Die Polizei hat Sie sofort auf dem Kieker, wenn Sie mal zu schnell fahren oder einen Unfall bauen. Es gibt jede Menge Geschäfte, die Sie besuchen können, ob nun für Waffen, Kleidung, Ersatzteile für Ihren Wagen oder einfach nur Tankstellen. Genauso originalgetreu sind die Schlitten, die Sie fahren. Gerade wenn Sie in den Optionen die Fahrzeugphysik

SCREENSHOT-INFO

Alle Bilder in diesem Artikel haben wir mit unserer Vorschauversion von **Mafia 2** selbst erstellt. Wir verwendeten dafür die maximalen Detaileinstellungen.



SO ENTKOMMEN SIE DER POLIZEI

Die Gesetzeshüter in **Mafia 2** nehmen ihren Job ernst: Selbst wenn Sie nur zu schnell fahren oder einen Unfall bauen, haben Sie schnell eine Streife an den Hacken. Wir zeigen, wie Sie der Staatsmacht entrinnen.

BESTECHUNG | Im niedrigen Fahndungslevel wollen die Polizisten Sie nur verhaften. Dann haben Sie die Möglichkeit, gegen ein wenig Geld freizukommen.

SCHLECHTE IDEE | Wenn Sie das Feuer auf einen Cop eröffnen, haben Sie schnell Dutzende Sheriffs auf den Fersen.

GELD LÖST JEDES PROBLEM | Wenn der Fahndungslevel steigt, werden Ihre Verfolger aggressiver. Dann hilft nur noch ein Anruf in der Wache gepaart mit genug Barem.

Wanted-Plakette: Wenn Sie diese Plakette tragen, sucht die Polizei nach Ihnen. Dann hilft es auch nicht, sich einen anderen Wagen zu schnappen oder dergleichen. Erst ein Kleiderwechsel sorgt für Abhilfe.

Nummernschild: Wenn dieses Symbol am Bildschirm prangt, fahnden die Cops nach Ihrem Wagen. Sie sollten sich also einen neuen schnappen, um die Kerle loszuwerden.

FLUCHT | Ihren Verfolgern können Sie wie in **GTA 4** einfach entkommen. Je nach Fahndungslevel ist dies aber nur eine vorübergehende Lösung.

Die Fahndungslevels

Wenn Sie zu schnell fahren oder Ähnliches, zeigt ein Strafzettel, dass die Polizei Ihnen eine Strafe aufbrummen will.

Die zweite Stufe ist noch harmlos. Hier werden Sie nur verhaftet, die Polizisten sind nicht sehr aggressiv.

Bei drei Sternen müssen Sie mit Schießereien rechnen. Hier ist es den Cops egal, ob Sie draufgehen.

Der höchste Fahnungslevel endet meist tödlich für Sie. Die Polizisten sind schwer bewaffnet und haben das Ziel, Sie zur Strecke zu bringen.

auf „Simulation" stellen, merken Sie, dass **Mafia 2** in den 1940er- und 50er-Jahren spielt. Die Boliden sind schwer, behäbig und bei zu hoher Geschwindigkeit kaum mehr um die Kurve zu bugsieren. Ist es dann auch noch Winter und die Straße vereist, schlittert Ihr Wagen schneller in den Graben, als Sie gegenlenken können. Lobenswert ist auch die Steuerung der Boliden. Entweder nutzen Sie die Tastatur wie in einem Rennspiel oder Sie wechseln einfach auf das Gamepad. Denn auch wenn Sie Feuergefechte und andere Aktionen lieber mit Maus und Tastatur befehligen, erlaubt Ihnen **Mafia 2**, während Ausfahrten jederzeit ein angeschlossenes Gamepad zu nutzen – ganz ohne in den Optionen etwas umstellen zu müssen.

Die vier Kapitel, die wir in unserer Version ausgiebig spielen können, fallen erfreulicherweise abwechslungsreich aus. Zwei der Missionen kennen Sie sicher bereits aus diversen Videos: In einer davon wollen Held Vito und sein Kumpel Joe einen rivalisierenden Mafia-Boss ausschalten und sprengen dafür eine komplette Hoteletage in die Luft. Die Zielperson entkommt allerdings, es folgen eine Schießerei und eine Verfolgungsjagd durch die Straßen Empire Bays. Der andere Einsatz hat einen ähnlichen Ablauf. Diesmal sollen Vito und Joe einen dicken Kerl um die Ecke bringen, der im Revier der Mafia-Familie wildert. Der geplante Hinterhalt, in dem Sie mit einem MG den Autokorso des Opfers zersieben sollen, geht natürlich schief, der Fettsack flüchtet in eine Brennerei. In der darauffolgenden Schießerei erledigen Sie diesen zwar immerhin, doch einer Ihrer Kumpels wird angeschossen und Sie müssen ihn unter Zeitdruck zu einem Mafia-nahen Arzt bringen. Doch obwohl wir diese Missionen bereits kannten, machten sie, als wir sie nun endlich selbst spielen durften, eine Menge Laune, denn **Mafia 2** setzt die Action dank grandioser Partikeleffekte und guter KI überzeugend in Szene.

Zwei der Abschnitte waren uns allerdings noch unbekannt. „Trautes Heim“, so der Name von Kapitel 2 der Geschichte, zeigt uns, wie Vito Scaletta langsam, aber sicher auf die schiefe Bahn gerät (siehe Video auf unserer DVD). Vito ist gerade wegen einer Verletzung aus dem Krieg in Europa zurückgekehrt. Jedoch droht ihm erneuter Kriegsdienst, sobald er wieder genesen ist. Sein Kumpel Joe verspricht ihm, das Problem zu lösen, als Vito ihm in einer Bar davon erzählt. Nachdem die beiden einiges getrunken haben, macht sich Vito auf den Heimweg, muss jedoch kurz darauf mit ansehen, wie seine Schwester in einer Gasse hinter der Wohnung der Scalettas von einem zwielichtigen Kerl bedroht wird. Vito geht dazwischen, es kommt zu einer Schlägerei. Die Steuerung der Prügeleien gestaltet sich erfreulich einfach: Mit der linken Maustaste verteilen Sie leichte Schwinger, mit der rechten Taste holen Sie zu stärkeren Schlägen aus. Nach einigen Treffern dürfen Sie eine Kombo landen. Wenn Sie die Leertaste gedrückt halten und dann die Richtungstasten betätigen, weicht Vito geschickt Angriffen aus. Nachdem der fiese Kerl zu Boden gebracht wurde, erfährt Vito, dass die Scalettas bei ebendiesem Schulden haben. Vitos einziger Ausweg: Er muss mit seinem Kumpel Joe zusammenarbeiten, der als Handlanger für eine einflussreiche Mafia-Familie ziemlich ausschweifend lebt.



SCHLAGKRÄFTIGER HELFER | Um Joes Freundin zu beschützen, stürzen wir uns in eine Prügelei. Die inszeniert 2K Czech wunderbar dynamisch.

Die Mission „Balls and Beans“ spielt einige Zeit später: Vito hat sich mittlerweile um die Mafia verdient gemacht, immerhin befinden wir uns hier bereits in Kapitel 9. Entsprechend härter geht es dort zur Sache. Vito bekommt den Auftrag, zwei entführte Mafia-Kollegen zu finden und zu befreien. Deshalb suchen wir in der Stadt nach einem Verräter, dem wir mit sicherem Abstand in eine Fleischerei folgen. Hier zwingt uns das Spiel, der Holzhammermethode abzuschwören, denn wir sollen unbemerkt ins Innere der Fabrik gelangen, sonst richten die Widersacher unsere entführten Kumpels hin. Also schleichen wir vorsichtig von Deckung zu Deckung, beobachten Wachen, passen deren Timing ab, bis wir schließlich in den Raum gelangen, in dem die Jungs gefangen gehalten werden. Der Spielablauf erinnert hier eher an ein **Splinter Cell** oder ähnliche Stealth-Action-Titel, fügt sich aber wunderbar ins Geschehen ein und stellt eine willkommene Abwechslung zum sonst eher bleihaltigen Verlauf dar.

Am Ende der Mission, als wir den oben genannten Verräter zur Strecke bringen möchten, steht eine der grandiosen Schießereien an. Die funktionieren wie in jedem Third-Person-Shooter. Die Kamera zeigt das Geschehen von der Schulter des Helden aus. Ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms verrät, wohin Sie schießen. Wenn Sie die Strg-Taste betätigen, hechtet Vito in Deckung – sei es hinter eine Kiste, eine Wand oder einen Pfeiler. Das ist alles nicht neu, funktioniert aber tadellos. Genauso wie die KI. Zwar gehen Ihre Gegner nicht immer sonderlich taktisch vor, doch auch Polizisten und Mafiosi nutzen die Deckungen in den Gebieten sinnvoll aus oder versuchen hin und wieder, Ihren Standort zu umrunden. Im Kampf gegen mehrere Kontrahenten ist es daher extrem wichtig, die Minimap im Auge zu behalten, um zu wissen, wo Gegner lauern, und die Deckungen gezielt zu nutzen, sonst endet Ihre Verbrecherkarriere schnell.

Mafia 2 knüpft also an den hohen Standard an, den sein Vorgänger seinerzeit gesetzt hat. Wer dann noch einen Rechner mit aktueller Hardware sein Eigen nennt, dem präsentiert sich das Spiel mit netten Physikeffekten, sodass sich selbst Details wie der Mantel von Vito realistisch verhalten. Zwar findet man auch in **Mafia 2** bei genauerem Hinsehen hier und da hässliche Texturen oder Gebäude, die eher kulissenartig als lebendig wirken. Doch alles in allem zeichnet Entwickler 2K Czech ein stimmiges Bild. Die Wagen sind hübsch modelliert, die Charaktere sehen klasse aus und bewegen sich dank toller Animation extrem glaubwürdig durch die Spielwelt. Und der gesamte Look des Spiels wird dank der etwas eigenen Farbgebung der Epoche der 50er-Jahre gerecht. Größere Fehler fielen uns während der Spielzeit nicht auf. Daher sind wir guter Dinge, dass uns in vier Wochen ein **Mafia 2** ins Haus steht, das genau so ist, wie wir es die lange Wartezeit über gehofft haben: Grandios! ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Mafia 2 wird spitze! Das, was ich in der Vorschauversion spielen konnte, machte bereits so viel Laune, dass ich unbedingt weiterspielen wollte und die Missionen sogar drei- bis viermal ausprobierte. Die Spielwelt strotzt geradezu vor Details und Glaubwürdigkeit, die Charaktere und die Story scheinen grandios und Bugs gibt es in der Fassung auch fast keine. Wer Ende August seine Freizeit an der Sonne verbringt, ist also selbst schuld: **Mafia 2** ist wohl jede Sekunde vor dem Rechner wert!

GENRE: Action
ENTWICKLER: 2K Czech
ANBIETER: Take 2
TERMIN: 27. August 2010

SYSTEMANFORDERUNGEN

Take 2 hat endlich die Hardware-Anforderungen für **Mafia 2** verraten:

Minimum: Pentium D 3 GHz/Athlon 64 X2 3600+, 1,5 GB RAM, Nvidia Geforce 8600/Ati HD 2600 Pro, 8 GB Festplattenspeicher

Empfehlenswert: 2,4-GHz-Quadcore-Prozessor, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 9800 GTX/Ati Radeon HD 3870, 10 GB Festplattenspeicher

Wer die PhysX- und APEX-Effekte nutzen will, braucht einen stärkeren Rechner.


EFFEKTREICH | Schuss- und Partikeleffekte überzeugen in den Schießereien; die KI in den meisten Fällen auch.

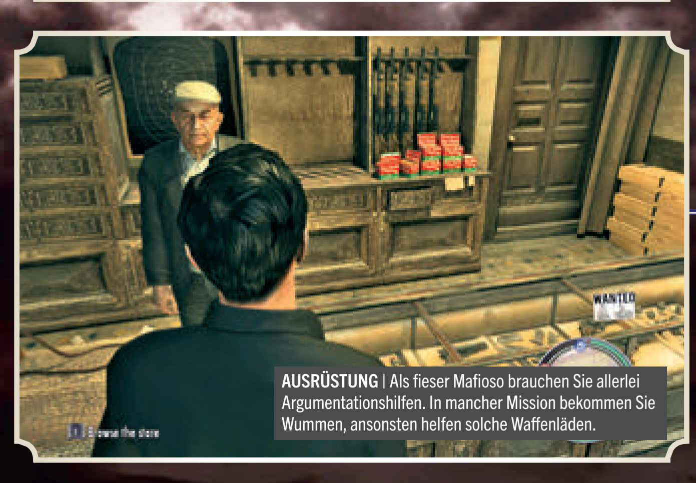
VIELE MÖGLICHKEITEN – DIE SPIELWELT



RUNDERNEUERT | Sie wollen, dass Ihr gestohlenes Auto der Polizei nicht auffällt? Lassen Sie es umspritzen oder holen Sie sich neue Nummernschilder. Außerdem können Sie Ihren Schlitten in den Werkstätten für teures Geld aufmotzen lassen.



FREIZEIT | Kneipen und Bars dürfen Sie ebenfalls besuchen. Die haben keinen größeren Sinn, dafür dürfen Sie Vito hier betrunken machen – was einen lustigen Effekt hat.



AUSRÜSTUNG | Als fieser Mafioso brauchen Sie allerlei Argumentationshilfen. In mancher Mission bekommen Sie Wummen, ansonsten helfen solche Waffenläden.



SERVICE | Die Autos in **Mafia 2** verbrauchen Benzin, sodass Sie irgendwann tanken müssen. Deshalb sind überall in Empire Bay Tankstellen verteilt.



AKTUELLE MODE | Die Klamottengeschäfte sind dafür da, dass Sie Vito ein neues Aussehen verpassen. Dadurch wird er seinen Fahndungsstatus los.





IMBISS GEFÄLLIG | In Diners wie diesem bekommen Sie allerlei Mahlzeiten, mit denen Sie Vitos Lebensenergie wieder auffüllen.



Die Charaktermodelle

Endlich sehen auch die Kicker der PC-Version zeitgemäß aus. Der bei Juventus Turin unter Vertrag stehende Italiener Giorgio Chiellini ist hervorragend getroffen.

▲ **WM-STAR** | Der Wiedererkennungswert von bekannten Spielern wie Werder Bremens Mesut Özil ist enorm.

▶ **FLÜSSIG** | Die Animationen der Spieler werden authentischer aussehen, als im Vorgänger.

FIFA 11

Von: Sascha Lohmüller

FIFA 10 war auf dem PC ein Reinfall und so besinnt man sich bei FIFA 11 wieder auf die Stärken der Serie.

Die gute Nachricht für alle Fußballfreunde vorneweg: Nach dem technisch wie spielerisch rückständigen **FIFA 10** erscheint das diesjährige **FIFA 11** endlich als völlig überarbeitete Next-Gen-Variante. Halleluja! Nichtsdestotrotz werden die Konsolen- und die PC-Variante der diesjährigen virtuellen Kickerei zwei grundsätzlich unterschiedliche Spiele sein. Klingt verwirrend? Ist es auch. Um Licht ins fußballerische Dunkel zu bringen, besuchten wir Electronic Arts in Köln und nahmen **FIFA 11** genau unter die Lupe.

Zu Beginn unseres Besuchs in der Domstadt präsentierte uns Ian Jarvis, Produzent von **FIFA 11**, erst einmal die grundsätzlichen Features. Wie bereits erwähnt, erwartet uns in diesem Jahr ein Next-Gen-**FIFA** auf dem PC. Dennoch werden Konsolen-Spieler ein anderes **FIFA** erleben als PC-Spieler. Warum das so ist? Zwei verschiedene Entwicklerteams arbeiten zurzeit mit Hochdruck an **FIFA 11**, wie man uns verriet. Das erste kümmert sich um den nächsten Ableger der Konsolenvariante, das zweite werkelt an der lang ersehnten Next-Gen-PC-Version. Als Basis dient für beide Teams das letztjährige Konsolen-**FIFA 10** sowie das WM-Spiel **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010**, das nur für Konsole erschien. Während die Grundvoraussetzungen für beide Spiele also gleich sind, entwickeln sie sich – je nach den Wünschen und Plänen der beiden Entwicklerteams – in unterschiedliche Richtungen. Was auf den ersten Blick seltsam anmutet, hat einen ganz entscheidenden Vorteil: Das PC-Team kann „sein" **FIFA 11** komplett auf den Computer auslegen, ohne sich gleichzeitig um die Konsolenvariante kümmern zu müssen. Auf dem Papier sind das also schon mal gute Bedingungen für den neuesten Serienteil.

Dementsprechend hat das neue **FIFA** spielerisch absolut gar nichts mehr mit dem PC-Vorgänger zu tun, sondern soll sich wie ein Hybrid aus den beiden oben genannten Konsolentiteln spielen. Und – so viel sei hier vorweggenommen – dieser anvisierte Mix trifft das tatsächliche Spielgefühl ganz gut.

Dennoch beließ man es nicht bei einer für den PC optimierten Mischung aus den erwähnten Spielen, sondern besserte an allen Ecken und Enden die (wenigen) Macken


LUPFER | Torschüsse gehen realistisch von der Hand. Dafür sorgt eine feinfühligere Kraft-Anzeige.


MIT DER BRUST GESTOPPT | Ballannahmen mit dem Oberkörper laufen sehr flüssig ab und die Spielfigur lässt sich danach sofort in jede Richtung drehen.

aus und spendierte dem Titel gar einige kleine, aber feine neue Features.

So gehören beispielsweise die in der **FIFA 10**-Konsolenversion beinahe omnipräsenten Lupfertore endlich der Vergangenheit an. Zum einen erreichte man dies durch eine wesentlich feinfühligere Kraft-Anzeige für Schüsse und Zuspiele, wodurch es mehr Übung erfordert, das richtige Timing abzupassen. Zum anderen wurde die künstliche Intelligenz der Abwehrspieler und vor allem Torhüter noch einmal aufgebohrt. Letztere reagieren nun weitaus realistischer und cleverer.

Eine weitere Änderung, die die Torhüter betrifft, ist die, dass eine Faustabwehr nicht mehr unrealistisch über den halben Platz fliegt. Hier ergeben sich also mehr Abstaubersituationen – zum Glück auch nicht in einem übertriebenen Maße, wie unsere Probespielrunde bestätigte.

Auch an den Ballannahmen und den Dribblings feilte das Entwicklerteam. So gehen Ballannahmen mit der Brust nun flüssiger von der Hand und lassen sich komfortabel in verschiedene Richtungen lenken und beim Dribbling überarbeitete man sogar den gesamten Code, um ein flüssigeres 360-Grad-Dribbeln zu ermöglichen. Mit neuen Animationen und einer Vielzahl von möglichen Ergebnissen will man zudem erreichen, dass Zweikämpfe um den Ball abwechslungsreicher ausfallen und somit realistischer wirken.

PC-spezifische Features wurden ebenfalls angekündigt. So soll sich das komplette Spiel mit Maus und Tastatur steuern lassen, was so-

INTERVIEW MIT IAN JARVIS

„Wir hören auf die Wünsche der Community."

PC Games: Wie sieht der typische Entwicklungsprozess bei einem neuen **FIFA**-Teil oder generell einem neuen Teil einer Spieleserie aus? Bessert man einfach die Vorjahresversion aus und bastelt man ein paar neue Features dran, die einem so einfallen, oder startet die Entwicklung jedes Jahr aufs Neue?

Jarvis: „Das ist eine sehr gute Frage. Teilweise schaut man natürlich auf das, was man im vergangenen Jahr gemacht hat. Das war selbstverständlich in diesem Jahr anders, da wir keinerlei Programmcode aus dem letzten Jahr zur Verfügung hatten und eine brandneue Game-Engine und ein neues Gameplay für **FIFA 11** nutzen. Ein großer Teil eines Entwicklungsprozesses ist es jedoch auch, darauf zu hören, was die Community zu sagen hat. Die Features, die man letztendlich ins Spiel packen will, basieren zu einem Großteil auf den Aussagen der Spieler. Und genau auf diese haben wir dieses Jahr den Fokus gelegt, denn die Spielergemeinschaft verlangt nun schon seit drei oder mehr Jahren nach einem Next-Gen-**FIFA** für den PC. Aber um auf die Frage zurückzukommen: Generell schaut man sich natürlich die Version des vorigen Jahres an, überlegt, welche Features es nicht ins Spiel geschafft haben, was die Community sagt und natürlich auch, was die Mitbewerber fabrizieren."

PC Games: Vor Kurzem veröffentlichte man im Hause Electronic Arts das Browserspiel **FIFA Online**. Habt ihr euch mit dessen Entwicklerteam ausgetauscht oder gar beraten oder konzentriert sich jeder auf seinen Titel und lässt den anderen sein Ding machen?

Jarvis: „Ich kann ehrlich gesagt nicht sonderlich viel über **FIFA Online** sagen und was das Team dort gemacht hat. Wir arbeiten unabhängig voneinander und es gibt da eigentlich keinerlei Zusammenarbeit."

PC Games: Für die PC-Version von **FIFA 10** hagelte es sehr viel Kritik, sowohl vonseiten der Fans als auch von der Fachpresse. Spielte diese Kritik irgendeine Rolle bei der Entscheidung, **FIFA WM** nicht für den PC zu veröffentlichen?

Jarvis: „Um ehrlich zu sein, weiß ich nicht, wie genau der Entscheidungsprozess aussah, **FIFA WM** nicht zu veröffentlichen. Zu dem Zeitpunkt war unser Team allerdings auch schon damit beschäftigt, **FIFA 11** zu entwickeln. Unser Fokus lag also schon lang darauf, **FIFA 11** auf Next-Gen-Level zu hieven, auf Basis der **FIFA 10**-Konsolenversionen."

PC Games: Wo wir beim Thema Weltmeisterschaft sind: Wie hoch ist die Chance, jemals einen ausgeklügelten Weltmeisterschaftsmodus samt Präsentation in einem „normalen" **FIFA**-Teil zu sehen?

Jarvis: „Erst einmal wird es weiter offizielle Weltmeisterschaftsspiele geben. Was einen normalen **FIFA**-Teil inklusive Weltmeisterschaft anbelangt, das ist eine sehr interessante Idee. Erst einmal gäbe es da jedoch lizenztechnische Dinge zu klären, die FIFA müsste zu so etwas also erst einmal ihr Einverständnis abgeben. Ich höre allerdings zum ersten Mal von dieser Idee und sie gefällt mir."

PC Games: Wird es in **FIFA 11** neue Lizenzen geben, die Champions League samt Präsentation beispielsweise?

Jarvis: „Was Lizenzen anbelangt, wird momentan noch verhandelt. Die Version, die ihr hier anspielen durftet, beinhaltet also noch lange nicht alle Lizenzen. An offiziellen Ligen haben wir beispielsweise die russische Liga dabei. Es gab sie zwar bereits im letztjährigen PC-Ableger, in den Next-Gen-Versionen allerdings noch nicht. Im Grunde ist sie also für uns neu. Mit Champions League und Europa League verhält es sich allerdings ähnlich wie mit Weltmeisterschaften. Im Normalfall sind das eher Lizenzen für eigene Spiele, ich denke also, dass wir diese Wettbewerbe eher nicht in **FIFA 11** sehen werden."


Ian Jarvis ist Produzent bei EA Canada.

RUNDUM | Die Entwickler arbeiten an einer neuen Steuerung. Wie im Konsolenvorgänger sollen präzise 360-Grad-Dribblings möglich sein.

▲ **GEHIRNSCHMALZ** | Die Programmierer verbessern die künstliche Intelligenz der Abwehrspieler. Ein Kopfballtor zu erzielen wird kein Kinderspiel.

◀ **RUND** | Die Ballphysik überzeugte in der letzten PC-Version nicht. Auch daran arbeiten die Macher.

wohl die Menüführung als auch die Partien selbst anbelangt. Optimiert wird das Spiel jedoch auf eine Controller-Steuerung hin. Apropos Controller: Im fertigen Spiel sollen 35 verschiedene Gamepads unterstützt werden. Selbstverständlich lassen sich sowohl Pad als auch Maus und Tastatur frei belegen. Zudem soll das Scrolling weitaus flüssiger und weicher als auf den Konsolen ausfallen.

Und auch für die Mehrspieler gab es gute Neuigkeiten. Neben Online-Besten- und Freundeslisten, dem von den Konsolen bekannten Gameface und verschiedenen Spielereien wurde ein LAN-Modus bestätigt.

Wer die bisherigen Neuigkeiten rund um **FIFA 11** verfolgt hat, vermisst an dieser Stelle vielleicht ein bestimmtes Feature namens Personality+, das für ein realistischeres Spielerverhalten sorgen soll. Die Erklärung ist ganz einfach: Dieses Feature existiert in der PC-Version – anders als zuerst angenommen – nicht. Statt große neue Features einzubauen, konzentriert man sich bei EA Canada erst einmal darauf, dem PC-Ableger Next-Gen-Geist einzuhauchen. Personality+ werden die Spieler also nur auf Xbox 360 und PS3 erleben.

Doch genug der Präsentationen und großen Worte, letzten Endes gilt: „Wichtig ist auf dem Platz." Darum durften wir **FIFA 11** selbst anspielen und konnten uns davon überzeugen, ob der Schritt in die nächste Generation gelingt. Logischerweise befand sich die Version, an der wir uns versuchten, in einem frühen Status, weswegen noch nicht alle angekündigten Features funktionierten.

Nach zwei gewonnenen Partien gegen einen bedauernswerten italienischen Kollegen (4:0 und 1:0 n. V.) halten wir abschließend fest: **FIFA 11** braucht sich nicht mehr länger hinter seinen Konsolenbrüdern verstecken. Der versprochene Hybrid aus **FIFA 10** und **FIFA Fußball-WM 2010** spielt sich bereits in der frühen Version erstaunlich flüssig und fehlerfrei. Lupfertore sind erfreulich schwer zu erzielen, die Torhüter halten sich weitestgehend schadlos und die KI-Verteidiger stehen nicht herum wie Salzsäulen. Hinzu kommt eine moderne, dem Jahr 2010 entsprechende Präsentation. Wenn die nächste PC-**FIFA**-Generation so aussieht, dann befördern wir auch auf dem PC gerne wieder das Runde ins Eckige. ❑

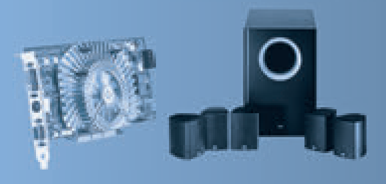
ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



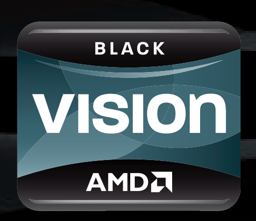
Nach dem Debakel im letzten Jahr war ich sehr skeptisch, als ein erneuter PC-Ableger angekündigt wurde. Aber die Jungs bei EA Canada haben ganze Arbeit geleistet, keine Spur mehr von dem Trauerspiel, das sich **FIFA 10** schimpfte. Gut, wenn man den gesamten Code über Bord wirft und komplett neu beginnt. **FIFA 11** sieht toll aus, wie es sich für ein Next-Gen-Spiel gehört, und – was noch viel wichtiger ist – es spielt sich auch so. Vorbei die Zeiten, in denen fast jeder Fernschuss im Tor landete, in denen Verteidiger und Torhüter wirr herumirrten und man traurig Richtung Konsolen-**FIFA** blickte. Werden jetzt noch die versprochenen Features eingebaut und gleichzeitig nichts am Spielgeschehen verschlimmbessert, rehabilitiert sich die Serie mit **FIFA 11**. Im September wissen wir mehr.

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: EA Canada
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 30. September 2010





ALTERNATE



Erleben Sie Ihre digitale Welt vollkommen neu!

Mit den Six-Core Prozessoren und der VISION Technologie von AMD




ALTERNATE Radon R2

- AMD Phenom™ II X6 1090T Six-Core Prozessor (6x 3,2 GHz)
- 4 GB DDR3-1.333 Arbeitsspeicher
- ATI Radeon™ HD 5850 Grafikkarte mit 1 GB GDDR5-RAM
- 1-TB-SATA-Festplatte • Super-Multi-DVD-Brenner
- USB 3.0 • FireWire • Gigabit-LAN • 600-Watt-Netzteil
- Antec Three Hundred Design-Gehäuse



999,-

Sapphire Radeon™ HD 5850 TOXIC

- ATI Radeon™ HD 5850 Grafikkarte
- 765 MHz Chiptakt • DirectX® 11 • OpenGL 4.0
- 1 GB GDDR5-RAM • 4.500 MHz Speichertakt
- ATI Eyefinity Technologie • AMD Stream
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-I • PCIe 20 x16



329,-

AMD Phenom™ II X6 1090T Six-Core Prozessor Black Edition

- Six-Core (45 nm) • 6x 3.200 MHz Kerntakt
- 3 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- 4.000 MT/s HyperTransport • Stepping: E0
- Multiplikator frei wählbar Sockel AM3



274,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 11.08.2010.

Weitere Informationen zum Thema AMD VISION finden Sie unter: vision.amd.com

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 103 und 116-117











24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

www.alternate.de

Dragon Age 2

Von: Stefan Weiß

Ärger im Rollenspiel-Lager: Die ersten Fakten zur zweiten Drachen-Saga sorgen für Unruhe bei den Fantasy-Fans – wir klären Sie auf!

Deformiert?

Unsere Bildmontage aus **Dragon Age** und **Mass Effect** verdeutlicht die Frage, ob es sinnvoll ist, vom klassischen Rollenspiel wegzugehen.

Mit der Veröffentlichung von **Dragon Age: Origins** feierten viele Rollenspielfans den von Bioware neu heraufbeschworenen „Geist von **Baldur's Gate**", DEM Rollenspielveteran schlechthin. Gemäß alter Tradition erschuf man sich in akribischer Kleinarbeit sein Heldenkonterfei, wählte aus Rasse und Klasse und entschied sich für bestimmte Talente, um der Figur mit jedem Levelaufstieg mehr Individualität zu verleihen. Ganze sechs Hintergrundgeschichten (**Origins**) verführten dazu, **Dragon Age** mehrfach durchzuspielen, um alle Facetten kennenzulernen. Auf der anderen Seite zerrten mitunter zähe Dialoge an den Nerven und das klassisch designte Kampfsystem wollte beispielsweise auf Konsole nicht so recht funktionieren.

Die Ankündigung, dass Dragon Age 2 schon im kommenden Frühjahr erscheint, löste unter den Spielern sofort helle Vorfreude aus – doch seit die ersten Fakten bekannt sind, führen Fans heiße Diskussionen in den Foren. Denn **Dragon Age 2** wird keine klassische Fortsetzung von **Origins**, vielmehr schraubt Entwickler Bioware



NEUER STYLE? | Erste Konzeptzeichnungen zu **Dragon Age 2** legen die Vermutung nahe, dass sich am Stil des Spiels vieles ändert.

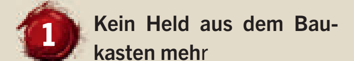
NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

6 **Hawke – mit diesem Nachnamen müssen Sie vorlieb nehmen, wenn Sie Dragon Age 2 spielen. Wer sich dahinter verbirgt? Ein kurzer Steckbrief gibt Auskunft.**

Ihre männliche oder weibliche Hauptfigur Hawke stammt aus Lothering, dem kleinen Dörfchen, das Sie in **Dragon Age: Origins** nach der Prolog-Sequenz erreichen. Lothering dient dort als Flüchtlingslager für Opfer der Dunklen Brut, die über die Korcari-Wildnis herfiel. Zu der Zeit, als der Orden der Grauen Wächter gegen die Verderbnis in **Origins** kämpft, hält sich Hawke gerade in Lothering auf. Die Ortschaft wird im Verlauf des Krieges schließlich von der Dunklen Brut überrannt (was Texteinblendungen in **Origins** erzählen). Anstatt in diesen Kampf einzugreifen, entscheidet sich Hawke für die Flucht, die erst weit im Norden des Landes endet. In der Küstenstadt Kirkwall findet Hawke schließlich Zuflucht – dort erringt er oder sie den Titel „Champion von Kirkwall". Fest steht, dass Sie als Spieler Kirkwall aus Hawkes Sicht erleben und dort auch Quests bestreiten. Auch das Umland, die „Freien Marschen", soll der Spieler zu Gesicht bekommen. Wie die Charakterklassen in **Dragon Age 2** genau aussehen werden, ist noch ein Geheimnis. Fest steht, dass Sie für Hawke aus den bekannten Grundklassen Krieger, Magier, Schurke wählen können. Hawkes persönliche Geschichte und nicht etwa der Kampf gegen eine neue Verderbnis soll in **Dragon Age 2** im Vordergrund stehen.

ORTSWECHSEL | Hawke erlebt seine Abenteuer in **Dragon Age 2** in neuen Gebieten der Spielwelt Thedas. Ferelden war der Schauplatz von **Origins**.

gehörig am Spielsystem, kündigt Veränderungen an, die nicht auf allgemeine Gegenliebe stoßen. Was sich alles ändern soll, verraten wir in zehn Punkten.



1 Kein Held aus dem Baukasten mehr

Was bei der **Mass Effect**- oder **Gothic**-Reihe ein alter Hut ist, bringt **Dragon Age**-Fans etwas aus der Fassung. Denn im Nachfolger ist Ihre Hauptfigur vorgegeben. Hawke lautet der nicht editierbare Familienname und er oder sie – Geschlecht, Klasse und Aussehen dürfen Sie bestimmen – ist zwingend ein Mensch. Diese Abwendung von klassischer Charaktergenerierung erinnert stark an das System, das Bioware auch in **Mass Effect** (2) benutzt. Was genau es mit der Figur Hawke auf sich hat, lesen Sie im Extrakasten „Neue Helden braucht das Land".

2 Auch Haupt-Helden dürfen jetzt sprechen

Die gute deutsche und die erstklassige englische Vertonung der Charaktere sorgte in **Dragon Age: Origins** für tolle Atmosphäre, doch die Hauptfigur blieb dabei stets stumm wie ein Fisch. Das ist vorbei, denn in **Dragon Age 2** ist Hawke voll vertont. Auch dies erinnert stark an **Mass Effect** (2), wo Commander Shepard dank hervorragender Sprecher sehr lebendig wirkte. Deshalb lässt es sich vielleicht verschmerzen, dass die Figur Hawke in **Dragon Age 2** „nur" als Mensch spielbar ist, denn eine Vollvertonung mit unterschiedlichen Sprachdateien für die drei Rassen Mensch, Elf, Zwerg – zusätzlich nach Männ- und Weiblein aufgedröselt – würde sicher jede DVD-Kapazität sprengen.

3 Dragon Age 2 ist KEIN Origins 2!

Die sechs unterschiedlichen Herkunftsgeschichten für Ihre Hauptfigur in **Dragon Age: Origins** wirkten sich an einigen Stellen im Spielverlauf aus, sorgten für unterschiedliche Dialoge und Quests. Ein Feature, das den Rollenspielaspekt deutlich hervorhob. **Dragon Age 2** löst sich von dieser Erzählart, darum enthält der Spielname auch ganz bewusst kein **Origins** mehr. Vielmehr fokussiert Bioware die Geschichte auf den Hauptcharakter Hawke. Um trotzdem für erstklassige Spannung zu sorgen, weiten die Entwickler den Spielzeitraum aus – Näheres dazu im nächsten Punkt.

4 Mehr Zeit für Geschichte!

Dragon Age 2 spielt zum Teil parallel, teils nach den Ereignissen aus **Origins**. Als Spieler erleben Sie insgesamt zehn Jahre Fantasy-Geschichte Ihres Helden. Damit sind diverse Ereignisse aus der Story von **Dragon Age: Origins** eingebunden. Mit Hawke treffen Sie mitunter auf schon bekannte Situationen, erleben sie jedoch aus einem anderen Blickwinkel. Bioware sieht daher vor, Entscheidungen, die Sie als Grauer Wächter in **Origins** getroffen haben, entsprechend im Spiel sichtbar zu machen. Wer sitzt beispielsweise auf dem Thron von Ferelden – Alistair oder Anora? Solche Parameter bestimmen Sie, indem Sie einen Ihrer Spielstände aus **Origins** importieren. Das soll sogar plattformübergreifend funktionieren: Wer beispielsweise **Origins** auf Konsole gespielt hat, **Dragon Age 2** aber auf dem PC spielen möchte – kein Problem. Die entsprechenden Information lassen sich über Biowares Social-Network direkt ins Spiel einbinden. So verlockend das klingt: Auch in **Mass Effect 2** ließen sich Spielstände und damit Story-Elemente importieren, die Auswirkungen waren jedoch allenfalls Makulatur und beeinflussten den Fortgang der Geschichte nicht tiefgründig.

5 Ungewohnte Kämpfe!

Bioware versuchte bei **Origins**, das auf dem PC sehr taktisch ausgelegte Kampfsystem für die Konsolenversionen zu adaptieren, was nur mäßig gelang. **Dragon Age 2** soll daher zwei unterschiedliche Systeme bieten, speziell für jede Plattform entwickelt. Für PC-Spieler solle es nach wie vor taktisch bleiben, man wolle jedoch mehr Dynamik in die Kämpfe hineinbringen – so die Aussage der Entwickler. Von mehr Kombo-Möglichkeiten und neuen Finishing-Moves für die Magierklasse ist da etwa die Rede. Die Kämpfe auf den Konsolenversionen sollen speziell für die jeweilige Gamepad-Steuerung angepasst sein. Was man sich darunter genau vorzustellen hat, beschreibt Mike Laidlaw, Designer bei Bioware, so: „Es ist nicht akzeptabel, wenn sich eine Spielfigur wie in **Origins** erst zu einer bestimmten Position bewegen muss, um dann ihr Schwert zu schwingen." Charaktere sollen in **Dragon Age 2** auf Konsole Kampffähigkeiten sofort ausführen – der Kampf soll „flüssiger" wirken.

Gegen Dynamik hat sicher niemand etwas. Betrachtet man sich jedoch die bisherige Entwicklung von Multiplattform-Rollenspielen, zum Beispiel **Oblivion** oder auch **Mass Effect**, ist durchaus Skepsis angebracht, ob die PC-Variante von **Dragon Age 2** wirklich taktisch so anspruchsvoll bleibt, wie es sich Fans klassischer Party-Rollenspiele nun mal wünschen. Es ist kaum vorstellbar, dass Bioware zwei völlig unterschiedliche Talent-, Zauber- und Fertigkeitensysteme entwickelt, die für jede Plattform optimal abgestimmt sind. Das muss

WAS DIE SPIELER BEWEGT!

In den Foren zu Dragon Age 2 geht es richtig rund – was unseren Lesern bei den angekündigten Änderungen durch den Kopf geht, geben wir exemplarisch wieder:

Red Dragon20: Und um den Hauptcharakter noch glaubwürdiger zu gestalten und damit man sich mit ihm identifizieren kann, könnte Bioware, wie Bethesda in **Fallout 3**, ein Tutorial einbauen, in dem man von der Kindheit des Hauptcharakters an bis zu einem gewissen Punkt spielt.

Loki2643: Als ich von den Änderungen gelesen habe, war ich ziemlich enttäuscht. Ich fand gerade die unterschiedlichen Anfänge reizvoll, die, zusammen mit der eigenen Charaktergestaltung, sehr dazu animieren, das Spiel mehrmals – und jedes Mal mit anderen, zum Charakter passenden Entscheidungen – durchzuspielen.

Slinia: Bei diversen Attacken (gerade mit dem Krieger) ist man erst mal dem Gegner 100 Meter nachgelaufen und hat versucht, sich zu positionieren, bis man zum Schlag ausgeholt hat. Da mehr Fluss reinzubringen, wäre durchaus schlau. Ansonsten hoffe auch ich, dass **Dragon Age 2** nicht ganz so actionreich wird wie **Mass Effect 2**.

Dr-Brot: Wenn ich mir die Kämpfe in **Dragon Age: Origins** ansehe, kann man die nicht gerade actionreich nennen. Das hatte ja schon fast Rundenstrategie-Charakter. Ein wenig mehr Action im Sinne von Aktion in den Kämpfen wäre für mich super.

Destinys Hand: Was erwartet man? Spieltiefe, eine Bombenstory, eine gute Spielmechanik, ausgeklügelte Quests, eine schönere Umgebung als bei **Origins**, glaubwürdige Charaktere.

anjuna80: Die klassischen Rollenspielaspekte treten bei Bioware eigentlich von Spiel zu Spiel immer mehr in den Hintergrund.
Quelle: pcgames.de



ABWARTEN | Wir sind gespannt wie ein Flitzebogen, wie sich **Dragon Age 2** letztlich spielen wird.

nicht zwangsläufig heißen, dass die Kämpfe auf dem PC schlecht werden, bloß ob sie mit echtem, klassischem Rollenspiel der Marke **Neverwinter Nights** oder **Baldur's Gate** noch viel gemeinsam haben werden? Fraglich!



7 Neue und alte Bekannte

In **Dragon Age 2** trifft Ihr Held wie gewohnt auf viele Charaktere. Einige davon hat Bioware schon vorgestellt. Da wäre zum Beispiel die schöne Schwester Ihrer Hauptfigur, Bethany, die als Feuermagierin auftritt und gemeinsam mit Hawke Abenteuer besteht. Der Zwerg Varric, ebenfalls ein Begleiter Hawkes, dient im Spiel auch als Erzähler der Hintergrundgeschichte. Ein Auftritt von Flemeth, Hexe, Formwandlerin und Mutter von Morrigan in **Origins**, ist ebenfalls vorgesehen. Ob darüber hinaus auch andere, aus **Origins** bekannte Begleiter, etwa Oghren, Wynne, Leliana oder Sten, mit an Bord sind, wissen wir noch nicht.



8 Mächtigere Magie und Attacken

Das System der Zauberkombinationen aus **Origins** wird in **Dragon Age 2** auch für Nahkampfattacken erweitert. Das kann so aussehen, dass beispielsweise ein Krieger gerade die Rüstung eines Gegners schwächt, während der Schurke im Team genau in diesem Augenblick einen hinterhältigen Angriff ausführt. Die Kombination beider Fertigkeiten führt zu einem zusätzlichen Schadenseffekt beim Ziel.

9 Moderne Gesprächsführung

Das aus **Mass Effect** (**2**) bekannte „Dialog-Rad" hält leicht verändert Einzug ins **Dragon Age**-Universum. Dabei sollen die Antworten nicht farblich gekennzeichnet sein und dadurch schon die Art und Weise der Gesinnung widerspiegeln. Vielmehr zeigt ein Symbol in der Mitte der Anzeige, ob die gewählte Antwort zum Beispiel aggressiv oder sarkastisch ist. Dies dürfte ähnlich funktionieren wie die Symbole für die moralischen Handlungen bei **Mass Effect 2**.

10 Mehr Bildgewalt

Die Grafik soll in **Dragon Age 2** einen deutlichen Sprung nach vorne machen – vor allem in Bezug auf die Umgebungsgrafik, die im Vorgänger bemängelt wurde. Die bisher aufgetauchten Screenshots zeigen diesen Fortschritt jedoch noch nicht so recht. Bioware bleibt gelassen und beruhigt die Fans, „schließlich zeigen die Bilder gerade mal den Alpha-Status, **Dragon Age 2** sieht fertig viel besser aus". Für die Kämpfe sind spektakuläre Effekte geplant, auch beim Gewaltgrad will Bioware noch eine Schippe drauflegen.

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Derzeit schwanke ich noch zwischen „OMG, was habt ihr vor, Bioware?" und „Jau, das wird sicher geil!" – Ich gehöre eben mehr zu der altmodischen Rollenspielergattung, die sehr viel Wert darauf legt, ihren Helden nach eigenem Ermessen zu erschaffen und sich im Charakterbogen auszutoben. Andererseits bereitet mir auch das leicht zugängliche, temporeiche **Mass Effect 2** sehr viel Spaß. Ich hoffe sehr, dass Bioware den Rollenspielanteil hoch genug hält, die richtige Mixtur für ein modernes Rollenspiel findet und uns darin eine tolle und spannende Geschichte präsentiert.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: März 2011



NICHT MEHR DER ALTE | Auch die aus **Origins** bekannte Dunkle Brut soll geändert werden.



REISEABENTEUER | In **Dragon Age 2** lernen Sie viele neue Landschaften kennen.

Von: Sascha Lohmüller

Pünktlich zum Jubiläum bringt der neueste Fußball Manager eine ganze Reihe sinnvoller Änderungen mit sich.



INTERESSANT | Haben Sie Interesse an einem Spieler, so dürfen Sie das in der Presse breittreten. Schlagzeilen sind dann nur noch eine Frage der Zeit.

Fußball Manager 11

Man soll die Feste feiern, wie sie fallen, sagt ein altes Sprichwort. Die **Fußball Manager**-Entwickler bei Bright Future in Köln nehmen sich das zu Herzen und bauen eine Vielzahl an neuen, von den Fans gewünschten Features ein. Denn schließlich feiert die Serie mit **Fußball Manager 11** ihr zehnjähriges Bestehen. Glückwunsch!

Die erste große Neuerung betrifft das Taktiksystem. Manager-Neulingen etwa hilft der nun integrierte Taktik-Wizard. Im Handumdrehen stellen Sie Ihr Team nun so ein, wie Sie es sich wünschen, etwa die Passrichtung oder die bevorzugte Angriffsseite. Wem diese Basis-Einstellungen nicht reichen, der schaltet einfach auf eine detailliertere Ansicht um und darf dann Dinge wie die Laufwege der Spieler, die Flankenrichtung bei Eckbällen oder die Länge der Abstöße einstellen. Zusätzlich dazu wählen Sie aus einer Reihe von vorgefertigten Taktiken für spezielle Situationen oder speichern sich selber Taktiken ab.

Auch beim Transfermarkt finden sich einige Neuerungen. Ähnlich wie in der Realität laufen die großen Deals, also Wechsel mit einem großen Transfervolumen, nun vornehmlich im Sommer ab statt über die gesamte Transferperiode verteilt. Aggressiver vorgehende KI-Gegner verstärken ebenfalls den Realismus. Haben Sie Interesse an einem Kicker, dürfen Sie dies nun vorher in der Presse kundtun und jederzeit den Transferverlauf beobachten – inklusive Zeitungsmeldungen und Interviews. Und, ebenfalls dem Realismus geschuldet: Absteiger verlieren nun die meisten ihrer Stars.



FUSSBALL-LEHRER | Am verbesserten (Vollbild-)Taktiktisch wählen Sie, ob Sie nur grundlegende Dinge (Passrichtung etc.) regeln oder ins Detail (Flanken, Eckbälle, Abstöße usw.) gehen wollen.

Das Stärkesystem wurde ebenfalls noch einmal überarbeitet. So berechnet sich die Stärke eines Spielers nun aus seinem Positionslevel (70 %) und seinem Fähigkeitenlevel (30 %). Damit soll verhindert werden, dass etwa ein Lionel Messi seinen Grätschen-Wert steigern muss, um sich zu verbessern. Neu ist außerdem ein Erfahrungssystem. Junge, unerfahrene Kicker erhalten dadurch bis zu -4 Stärkepunkte, während alte Haudegen einen maximalen Bonus von +3 Stärkepunkten spendiert bekommen.

Aber auch kleinere Verbesserungen finden ihren Weg ins Spiel. So ist beispielsweise der beim **FM 10** nachgereichte WM-Modus diesmal von Anfang an dabei, das deutsche Oberligensystem wird nun detailgetreu simuliert, das Navigieren ist deutlich komfortabler und diverse Bildschirme sind nun „gebrandet", also mit Original-Logos versehen.

Der Online-Modus bleibt natürlich auch nicht außen vor. So darf man seinen Partien nun eine Beschreibung geben, es gibt eine Jugend-Draft wie in der NBA sowie versteckte Transferangebote und Aktionskarten, mit denen man beispielsweise Verletzungen heilen kann. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Bereits seit seligen **Bundesliga Manager Professional**- und **Anstoss**-Zeiten verbringe ich viel zu viele Abende mit Fußball-Manager-Spielen. Das wird sich auch mit dem **FM 11** nicht ändern, zumal mir viele der Neuerungen sehr gefallen, etwa das Transfersystem oder der verbesserte Taktikbildschirm. Gut finde ich übrigens auch, dass neben all den Einzelspieler-Verbesserungen der Online-Modus nicht vergessen wird.

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: Bright Future
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2010

Von: Manfred Reichl

Wir klemmten uns hinter das Steuer von Schumis Mercedes MGP W01 und drehten ein paar Runden.



AKTUELL | Im Gegensatz zu den bisher veröffentlichten Screenshots gibt es nun die Fahrzeuge der laufenden Saison zu bestaunen.

F1 2010

Mitte Juli besuchte uns Codemasters und wir spielten für Sie eine frühe Fassung von **F1 2010** an. Obwohl es sich „nur" um die Pre-Beta-Version für die Xbox 360 handelte, wollen wir Ihnen unsere Eindrücke nicht vorenthalten.

Wir überzeugten uns selbst von der besonderen Inszenierung des Karriere-Modus. In diesem schlüpfen Sie in die Rolle eines Fahrers und sehen nicht nur die Rennen, sondern auch das Drumherum des Formel-1-Zirkus aus der Ego-Perspektive. Anfangs nehmen Sie beispielsweise als Neuling im Formel-1-Zirkus an einer Pressekonferenz teil. Durch die Beantwortung der Fragen legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest. Außerdem geben Sie an, ob Sie drei, fünf oder sieben virtuelle Jahre als Motorsportler absolvieren möchten. Wenn Sie sich für den längsten Zeitabschnitt entscheiden, landen Sie bei einem unbedeutenden Rennstall und müssen sich erst einen Platz im Cockpit bei Ferrari oder Mercedes verdienen.

Mit der Spielmechanik von **F1 2010** möchte Codemasters sämtliche Zielgruppen ansprechen und bietet daher eine Vielfalt an Optionen. Eingefleischte Formel-1-Fans berücksichtigen in den Rennen das komplette Regelwerk. Wer mit den Grundsätzen der Formel 1 nicht vertraut ist, kann die Regeln anpassen. Komplette Narrenfreiheit genießen Sie aber nicht. Wer wie ein Rüpel fährt, wird disqualifiziert.

Die Fahrphysik reagierte bei unserer Probefahrt authentisch, selbst mit aktivierten Fahrhilfen. Wer sich verbremst, landet im Kiesbett oder dreht sich auf der Strecke. Solche Fehler können Sie mit einem Spielelement namens „Instant Replay" ungeschehen machen. Pausieren Sie nach einem Patzer einfach das Rennen und spulen Sie bis zu einer Stelle vor dem Fehler zurück, um es anschließend besser zu machen.

In puncto Grafik hält das dynamische Wettersystem, was es verspricht. Während der Rennen fing es bei unserem Probespiel plötzlich an zu regnen und nach und nach bildeten sich immer größere Pfützen auf den Strecken. Dort, wo die Fahrzeuge hindurchfuhren, trocknete der Asphalt schneller wieder.

Ungewöhnlich ist die maximale Teilnehmerzahl in Online-Rennen: 13, Sie selbst eingeschlossen. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Nach meiner ersten Probefahrt stand für mich fest: Dieses Spiel wird keine Enttäuschung. Die Präsentation des Karriere-Modus wirkte locker, aber auch stilvoll. Sämtliche Flitzer steuerten sich zudem sehr authentisch. Das Instant-Replay-Feature zum Ausbügeln von Fehlern mag zwar nicht realistisch sein, als ungeduldiger Verkehrsrowdy freue ich mich aber, dass ich damit Patzer ungeschehen machen kann.

GENRE: Rennsimulation
ENTWICKLER: Codemasters Birmingham
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: 24. September 2010



REGEN | Die dynamischen Wettereffekte sahen beim Probezocken bereits beeindruckend aus. Mit zunehmender Regendauer bildeten sich immer größere Pfützen auf den Strecken.



REALISMUS | Sie können die Regeln zwar anpassen, dennoch ist in **F1 2010** ein realistischer Fahrstil gefragt. Wer sich nicht daran hält, riskiert Zeitstrafen oder sogar eine Disqualifikation.

TOD VON OBEN | Auf Schlüsselpunkte gehen ständig Mörser- oder Raketenangriffe nieder.

Medal of Honor

Von: Toni Opl

Konkurrenz für Bad Company und Modern Warfare: Wir stürzten uns ins Kampfgetümmel der Mehrspieler-Beta.



Auf der diesjährigen E3 in Los Angeles war der Mehrspieler-Modus von **Medal of Honor** ein heißes Thema. Da wir uns im allgemeinen Messetrubel aber nur kurze Eindrücke davon verschaffen konnten, kam uns die geschlossene Beta-Phase für Vorbesteller des Spiels natürlich wie gerufen.

Der gut 700 MByte große Download beinhaltet allerdings nur zwei verschiedene Spielmodi auf jeweils einer einzigen Map, daher können wir nur bedingt von der Vorabversion auf die Qualität des finalen Produkts schließen.

Auf den ersten Blick ist der **MoH**-Mehrspieler-Modus kaum von **Bad Company 2** zu unterscheiden. Die Ursache ist klar: gleicher Entwickler (DICE), selbe Engine (Frostbite 1.5), ähnliche Optik, nahezu identischer Sound. Zumindest für die Beta wurden viele Surround-Effekte und Schussgeräusche einfach 1:1 aus dem jüngsten **Battlefield**-Spross übernommen. Die bombastische Akustik bietet zwar überaus viel Wucht, Dynamik und Räumlichkeit, darf dann im fertigen Spiel aber gern ein paar eigene, neue Klänge beisteuern.

In grafischer Hinsicht versuchen die Entwickler, dem Stil der bei EA Los Angeles entstehenden **MoH**-Einzelspieler-Kampagne möglichst treu zu bleiben. Allerdings gibt es auch hier zahlreiche Parallelen zu **BC2** – etwa bei den Charaktermodellen und deren Animationen.

Seltsamerweise verzichtet DICE auf eine der ganz großen Frostbite-Stärken: zerstörbare Umgebungen. Bei Mörsereinschlägen und Explosionen fliegen Ihnen zwar buchstäblich die Trümmer um die Ohren, Mauern und Gebäude bleiben aber allesamt heil. Mehr als ein Bretterverschlag hier und eine Holztür da dürfen Sie in **Medal of Honor** bisher nicht kaputt machen.

Wir gehen davon aus, dass diese Tatsache hauptsächlich dem Balancing geschuldet ist, da die beiden Beta-Karten deutlich kleiner ausfallen als die riesigen Schlachtfelder von **Bad Company 2**.

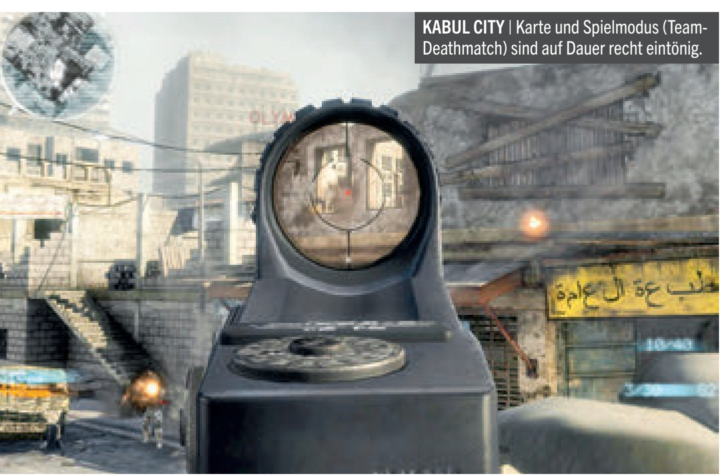
Bis zu 24 Spieler können sich derzeit in den Modi „Team-Assault" und „Combat Mission" beharken. Erstgenannte Variante entspricht dem klassischen Team-Deathmatch und wird auf der sehr verwinkelten Map Kabul City Ruins gespielt.

„Combat Mission" erinnert hingegen frappierend an den Rush-Modus der **Battlefield**-Reihe. Die US-Truppen („Coalition") müssen fünf Ziele der Reihe nach einnehmen bzw. zerstören, ehe ihre Respawn-Tickets zur Neige gehen. Natürlich setzen die Taliban („Insurgents") alles daran, dieses Vorhaben zu verhindern. Die hier zum Einsatz kommende Map Helmand Valley ist zwar deutlich weitläufiger und interessanter als die Ruinenstadt Kabul, aber dennoch recht schlauchartig designt.

Das Klassensystem hält auch in der **MoH**-Beta Einzug. Rifleman, Spec-Ops und Sniper unterscheiden sich allerdings nur durch ihre Bewaffnung bzw. Ausrüstung und haben sonst keine besonderen Fähigkeiten. M16, AK-47, C4-Sprengstoff,


STAHLKOLOSS | Im Panzer ist das Sichtfeld stark eingeschränkt. Er fährt sich genau wie in **Bad Company 2**.


KA-TSCHING | Abschüsse geben Erfahrungspunkte und lassen Sie im Rang aufsteigen.


KABUL CITY | Karte und Spielmodus (Team-Deathmatch) sind auf Dauer recht eintönig.


MISSIONS-MODUS | Aufseiten der Taliban verteidigen wir einen Stützpunkt gegen die US-Truppen.

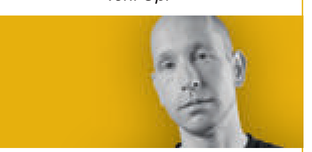
Panzerfaust, Pistole und ein Messer für den Nahkampf – das Arsenal ist bis dato authentisch, aber auch altbekannt. Die Waffen gefallener Kameraden und Gegner lassen sich nicht aufheben, Munitionsnachschub gibt's in Kisten, die über die Map verteilt sind. Auf Helmand Valley dürfen Sie als Amerikaner auch einen Bradley-Panzer bemannen.

Das Aiming fällt im Vergleich zu **BC2** etwas direkter aus, erreicht aber bei Weitem nicht die Präzision eines **Modern Warfare 2**. Hinlegen können Sie sich nicht, dafür aber endlos lange sprinten. Eine seltsame Design-Entscheidung, wo doch sonst im Spiel sehr viel Wert auf Realismus gelegt wird und die Trefferwirkung sehr hoch ist. Aus diesem Grund gibt es auch keine Kill-Cam. Ihnen wird nur angezeigt, wer Sie mit welcher Waffe erwischt hat.

Apropos **MW2**: Zwar scheint es in **MoH** keine Spezialfähigkeiten (Perks) zu geben, die Abschussserie-Belohnungen hat sich DICE aber von Infinity Ward abgeschaut. Neben offensiven Power-ups wie Mörser- oder Raketenangriffen stehen auch defensive Mittel wie Aufklärungsdrohnen oder kugelsichere Westen zur Verfügung, von denen das komplette Team profitiert. ❑

ERSTEINDRUCK

Toni Opl

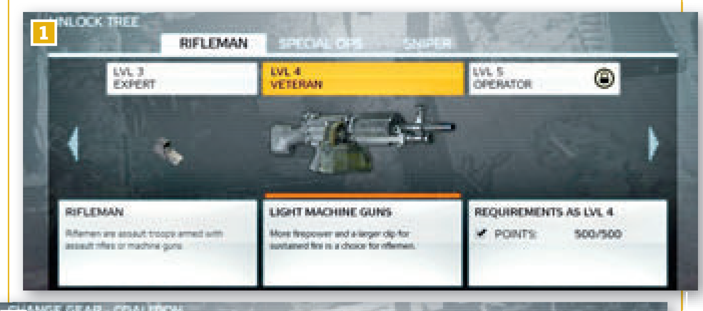


Medal of Honor dümpelt im Mehrspieler-Modus irgendwo zwischen **Bad Company 2** und **Modern Warfare 2**, kopiert einige Stärken, aber auch so manche Schwäche aus beiden Titeln und bringt bisher null eigene Impulse mit. Zwar hat mir die Beta Spaß gemacht, taktischer Anspruch war allerdings kaum geboten. Ob sich die Masse der Shooter-Fans im Oktober zum Umstieg auf **MoH** bewegen lässt, wage ich derzeit noch zu bezweifeln. Mal abwarten, was da noch kommt.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: DICE
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 15. Oktober 2010

WAFFEN – JEDE MENGE WAFFEN

Genre-Veteranen kennen das Prozedere mittlerweile in- und auswendig: Kills, Assists und andere Aktionen bringen Punkte, mit denen man langsam im Rang aufsteigt und damit neue Waffen, zusätzliche Magazine, stärkere Munition, bessere Zielfernrohre etc. freischaltet (Bild 1). Allerdings müssen Sie das Equipment in **Medal of Honor** für jede Soldatenklasse separat freispielen. Vor und während eines Matches stellen Sie dann die gewünschte Ausrüstung zusammen (Bild 2).





SCREEN-INFO

Einige Bilder stammen vom Hersteller, andere haben wir mit unserer PlayStation-3-Version angefertigt. Alle Shots spiegeln die Grafikqualität des fertigen Spiels wider, wobei die PC-Fassung aufgrund einer höheren Auflösung noch etwas besser aussehen dürfte.

MÄCHTIG | Der apokalyptische Reiter Krieg ist der düstere, wortkarge Held in **Darksiders**. Im späteren Spielverlauf erhält er nicht nur neue Waffen wie diese Pistole, sondern auch sein cooles, feuriges Ross namens Ruin.

Darksiders

Von: Felix Schütz

Der Konsolen-Hit klaut sich eine Menge Ideen von anderen Action-Adventures zusammen. Und das mit großem Erfolg!

Es macht nichts, wenn Ihnen der Name Vigil Games nichts sagt. Das junge Team aus Austin in Texas hat bislang nämlich nur ein einziges Spiel veröffentlicht, und das auch nur für Xbox 360 und PlayStation 3. Doch das ändert sich bald: Vigils Erstlingswerk **Darksiders** erscheint im September nämlich auch für PC!

Der biblische Weltuntergang dient als dramatischer Spieleinstieg in das Action-Adventure: Himmel und Hölle tun sich auf, Städte werden verwüstet, die Menschheit rafft es samt und sonders dahin. Kompromisslos, hart und gründlich. Ganz vorne mit dabei: Krieg, einer der vier Reiter der Apokalypse. Während er noch munter Tod und Verderben verbreitet, wird er von einer höheren Instanz betrogen und seiner Kräfte beraubt. Erst Jahre später erwacht der stark geschwächte Antiheld und zieht in die leblose, zerstörte Welt hinaus, um den Verrat an ihm zu rächen und die Ordnung zwischen Himmel und Hölle wiederherzustellen.

Die ersten Schritte in **Darksiders** könnten den falschen Eindruck erwecken, das Spiel wäre ein Nachahmer der Konsolen-Hits **God of War** oder **Devil May Cry**: Krieg drischt mit einem riesigen Schwert auf Bestien und Dämonen ein, reiht dabei simple Kombos aneinander und lyncht Gegner mit Finishing Moves, die erst verfügbar sind, sobald ein leuchtendes Tastensymbol über einem Monsterhaupt erscheint. Doch wer **Darksiders** jetzt bereits als reine Fantasy-Prügelei einstuft, tut ihm großes Unrecht. Tatsächlich hat das Spiel deutlich mehr mit Nintendos Kultreihe **The Legend of Zelda** gemein, ist also auch stark von Ad-



DUELL | Krieg legt sich nicht nur mit Dämonen, sondern auch mit futuristischen Engeln an.



HILFSMITTEL | Mit neuen Gegenständen wie diesem Enterhaken überwindet Krieg Abgründe und erforscht so neue Winkel der Spielwelt.

DARKSIDERS IM DETAIL

Die Konsolenversionen von Darksiders sind bereits seit Frühjahr 2010 erhältlich; auch wir spielten Vigils Erstlingswerk bereits durch. Anhand dieses Bildes – es entstammt der PlayStation-3-Version – erklären wir einige Besonderheiten und Details des Action-Adventures.

LEBENSBALKEN
Nach jedem besiegten Boss erhält Krieg einen neuen Lebenscontainer – das erinnert stark an Nintendos **Zelda**-Reihe! Zudem sind überall in der Spielwelt weitere Lebenskraft- und Energiecontainer versteckt.

ITEMS, EXTRAS UND GIMMICKS
Je weiter das Spiel fortgeschritten ist, desto mehr Items findet Krieg. Diese werden per Tastenkombinationen aktiviert, auch das Pferd Ruin lässt sich auf diese Weise beschwören. Eigentlich ein solides System – doch für die PC-Fassung erwarten wir deutlich mehr Bedienkomfort.

FINISHING MOVE
Das solide Kampfsystem ähnelt dem aus Sonys **God of War**-Serie: Hat man einen Gegner mit genügend Nahkampfangriffen geschwächt, so erscheint eine Taste über dem Monster. Wenn Sie diese drücken, streckt Krieg seinen Feind in einer martialischen Animation nieder.

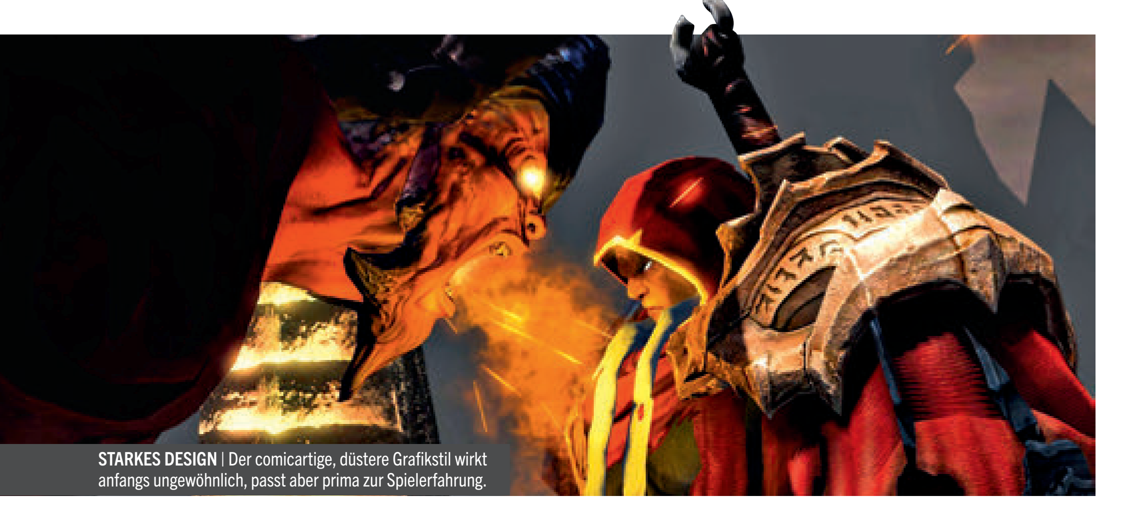
UPGRADES, ARTEFAKTE UND SEELEN
Kriegs drei Hauptwaffen – Schwert, Sense und Handschuh – leveln mit der Zeit auf, außerdem hinterlassen besiegte Feinde Seelen, die als Währung dienen. Obendrein kann man verschiedenste Artefakte in Ausrüstungsslots einbauen, um magische Boni zu erhalten.

venture-Elementen geprägt: Krieg erforscht die abwechslungsreichen Umgebungen nach Lust und Laune und kann jederzeit in zuvor besuchte Regionen zurückkehren, um nach Schätzen und Durchgängen zu suchen. Im Spielverlauf erkundet er auch mehrere große Dungeons, in denen er spezielle Items erbeuten muss. Beispielsweise einen Enterhaken, mit dem er Abgründe überwindet und Gegner entwaffnet. Oder einen Bumerang, mit dem er weit entfernte Schalter betätigt. Im späteren Spielverlauf findet Krieg sogar eine Art Portalkanone, mit der er – Valves **Portal** lässt grüßen! – Ein- und Ausgänge an Wände schießen kann, um sich so kreuz und quer durch die Levels zu manövrieren.

Diese und weitere Items kommen auch beim Lösen der cleveren Rätsel zum Einsatz – ebenfalls ein Designgrundsatz, den sich **Darksiders** von der **Zelda**-Reihe abgeschaut hat. Mit all diesen Gerätschaften lassen sich auch eine Vielzahl an versteckten Extras und Artefakten finden, die Krieg mehr Lebenskraft verleihen und seine Waffen aufwerten. Ähnlich wie in **Batman: Arkham Asylum** sind die meisten dieser Extras zwar völlig optional, doch die Suche danach motiviert enorm!

Um manche Gebiete schneller zu durchqueren, erhält Krieg im Spielverlauf auch sein altes Schlachtross Ruin zurück, mit dem er sogar einen cool inszenierten Bosskampf gegen einen riesigen Wüstenwurm bestehen muss. Obendrein lassen sich Kriegs Waffen – sein Schwert, eine Sense und ein Kampfhandschuh – im Spielverlauf aufleveln und beim Händler gibt's gegen eingesammelte Gegnerseelen neue Zauber. All diese altbekannten, aber gut umgesetzten Spielelemente fügen sich in **Darksiders** zu einem runden, atmosphärischen Ergebnis zusammen – Fans guter Action-Adventures merken sich also den September vor!

Für Vigil Games hat sich das Erstlingswerk bereits ausgezahlt: Derzeit ist das junge Team nicht nur mit der Entwicklung von **Darksiders 2**, sondern auch mit dem vielversprechenden Online-Rollenspiel **Warhammer 40.000: Dark Millennium Online** schwer beschäftigt! ❑


STARKES DESIGN | Der comicartige, düstere Grafikstil wirkt anfangs ungewöhnlich, passt aber prima zur Spielerfahrung.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Ich habe **Darksiders** auf der Xbox 360 durchgespielt, inklusive aller Extras. Rund 20 Stunden ehrlichen Spielspaß hatte ich damit, auch wenn es für mich erst Liebe auf den zweiten Blick war. Anfangs wollten mir nämlich weder das brutale Monster-Gekloppe noch der comicartige Grafikstil so richtig zusagen. Doch nach etwa einer Stunde kapierte ich, wie viele gute Ideen in **Darksiders** stecken. Geklaute Ideen, sicher, doch daraus macht das Spiel auch gar kein Geheimnis. Vielmehr fügt es all seine Elemente – Rätseln, Reiten, Erkunden, Kämpfen – zu einem runden, motivierenden Ergebnis zusammen. Einzig die Handlung hat mich etwas kaltgelassen: Die nette Story um Kriegs Rachefeldzug wird ziemlich verwirrend und nicht gerade mitreißend erzählt. Doch damit kann ich leben, da mir der Rest des Spiels richtig gut gefällt. Für die PC-Fassung wünsche ich mir aber eine saubere Maus-Tastatur-Steuerung, denn die Tastenbelegung des Gamepads wirkt überfrachtet. Wenn Vigil hier eine gute Umsetzung gelingt, ist eine Wertung im 80er-Bereich locker drin!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Vigil Games
ANBIETER: THQ
TERMIN: September 2010

Code im Heft: Schalten Sie einen Mazdaspeed 3 frei – mehr Infos auf Seite 8

DEMOLITION MAN | In den Rennen wird gedrängelt und gerempelt, was das Zeug hält. Power-ups (siehe Kreis) verschaffen Ihnen kurzzeitige Vorteile.

Need for Speed: World

Von: Manfred Reichl und Marc Brehme

Die populäre Rennspiel-Serie bekommt einen Free-to-Play-Ableger. Jetzt heizen Sie online – gratis.

Die **Need for Speed**-Reihe ist derzeit bei Rennspiel-Fans in aller Munde. Mit **Need for Speed: Hot Pursuit** wurde kürzlich nicht nur das neueste Vollpreisspiel der Serie angekündigt, sondern am 27. Juli öffnete mit **Need for Speed: World** auch der erste kostenlose Online-Ableger als Client-Spiel seine Pforten.

Das Spielprinzip von **Need for Speed: World** orientiert sich an älteren Teilen der Serie wie **NfS: Undercover**. In einer offenen Spielwelt fahren Sie entweder gemütlich im 160 Kilometer langen Straßennetz spazieren oder nehmen an verschiedenen Renn-Events teil.

Wie in der Serie üblich, dreht sich auch in der Free-to-Play-Variante alles darum, neue Fahrzeuge und Rennen freizuschalten. Dazu müssen Sie einen eigenen Fahrer erstellen und dessen Level kontinuierlich verbessern, indem Sie durch das Gewinnen von Rennen oder die erfolgreiche Flucht vor der Polizei Prestige-Punkte sammeln. Steigen Sie einen Level auf, schalten Sie nicht nur Rennen, Strecken oder Fahrzeuge frei, sondern verbessern auch Ihre 24 Fahrerfähigkeiten. Sie bestimmen, welche Attribute Sie steigern. Falls Sie einen aggressiven Fahrstil bevorzugen, sollten Sie die Fähigkeit „Demolition Man" hochleveln. Je höher deren Wert ist, desto mehr Schaden richten Sie an, wenn Sie einen Gegner rammen.

Außer einem Einzelspielermodus verfügt das Spiel auch über einen Mehrspielerteil. In beiden absolvieren Sie Rennen, für die Sie neben Prestige-Punkten auch mit virtuellem Geld und Spielkarten belohnt werden. Letztgenannte bringen Ihnen nach dem Zufallsprinzip etwa Prestige-Punkte, Power-ups oder noch mehr Geld.

Verfolgungsjagden mit der Polizei stehen ebenfalls auf dem Programm. Sie hängen die Cops unter anderem ab, indem Sie einen Turbo zünden oder auf den Strecken Verfolgungsstopper aktivieren, die bestimmte Objekte einstürzen lassen und Ihren Verfolger darunter begraben. Neun Power-ups sorgen dafür, dass Ihre Fahrzeuge kurzzeitig über besondere Fähigkeiten, etwa Reifenreparatur, verfügen. Power-ups erhalten Sie nicht nur durch Zufallskarten, sondern Sie können diese auch für echtes Geld kaufen. ❑



DUELL | Im Verfolgungsmodus messen Sie sich mit der Polizei. Zum Glück hat unser Audi R8 einen Turbo.

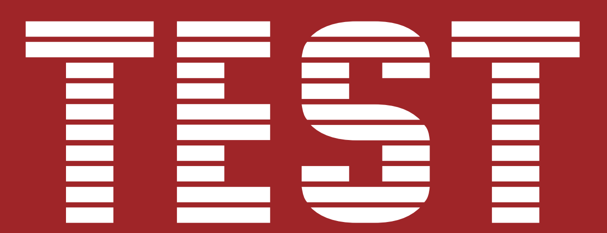
ERSTEINDRUCK

Marc Brehme



NfS: World fühlt sich für ein Client-Spiel sehr gut an. Es ist schnell, umfangreich und motiviert durch die Upgrades der Fahrerfähigkeiten. In der Gratisvariante ist bei Level 10 jedoch Schluss. Möchten Sie bis auf Stufe 20 hinaus, müssen Sie 20 echte Euros für das optionale **Starter Pack** hinblättern. Dieses enthält Boosts (die Währung im Spiel) im Wert von 20 Euro sowie diverse Power-ups und einen exklusiven Wagen.

GENRE: Online-Rennspiel
ENTWICKLER: Electronic Arts
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 27. Juli 2010



08/10

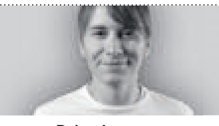
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Ist heiß auf Starcraft 2:
Über den Vorgänger hab ich 1997/98 geschätzte 50 Seiten an Previews, Tests und Lösungen geschrieben, jetzt bin ich extrem neugierig auf Teil 2. Im Multiplayer-Bereich des Battle.Nets werden Sie mich hingegen vermutlich nicht oft erleben – dafür fehlt mir die Zeit. Und der Ehrgeiz. Und natürlich auch das Talent.
Wird erstmals seit Avatar wieder ein Kino von innen sehen:
Dafür gibt's dann aber auch die doppelte Packung: **Inception** und **Knight & Day.** Letzteres ist bestimmt eine völlig sinnfreie Missionimpossiblejamesbonddreiengelfürcharlie-diehard-Melange, aber ich mag sowas ja.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Gratuliert Felix Schütz zum neuen Rekord:
So viele gefettete Spieletitel hat noch niemand in der Geschichte der PC Games auf einer einzigen Heftseite unterbringen können.
Schlägt Petra ein Comeback vor:
Du hast 50 Seiten über **Starcraft** geschrieben? Dann solltest du auch den zweiten Teil betreuen: Nächste Ausgabe, 30 Seiten Lösung, 20 Seiten Test!
Wundert sich über Christian:
Warum vermisst Du mich? Ich bin doch die ganze Zeit da. Ein Büro weiter, wohlbehalten.
Nennt Ihnen die Lottozahlen vom kommenden Samstag:

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Braust auf diversen Browserspiele-Seiten umher:
Die Produktion des Sonderhefts zu Browserspielen zeigt ihre Nachwirkungen – im steten Wechsel springe ich von **Frontierville**, **Funfari**, **Zoo World** und Konsorten zu **Gilde 1400**, **Wewaii** oder **The West**.
Braust nachts mit der Taschenlampe durch die Natur:
Was tun, wenn tagsüber Temperaturen jenseits der 30-Grad-Celsius-Marke das Geocachen verhindern? Ganz einfach, auf so genannte Nacht-Caches umschwenken.
Braust mal wieder durch Liberty City:
Dem Stunt-Special in der PC GAMES POWER PLAYER 08-09/10 sei Dank, hat mich **GTA 4** wieder voll im Griff.

Robert Horn
Redakteur



Ärgert sich über APB:
Lange habe ich gespielt, lange habe ich gesucht. Das Besondere war bei diesem Shooter-MMO dennoch nicht zu finden.
Möchte wieder gesund sein:
Draußen brät ein toller heißer Sommer und mein Körper hat nichts besseres zu tun, als sich eine Krankheit einzufangen? Toll.
Winkt der WM zum Abschied:
Das hatte schon was, jeden Tag Fußball gucken. Immer wieder erstaunlich, wer da plötzlich alles zum Experten mutiert.

Felix Schütz
Redakteur



Trotzt der Sommerhitze mit seiner bewährten Spielesucht:
Singularity, **Transformers**, ein indiziertes Action-Spiel, **Monkey Island 2 Special Edition**, **Jolly Rover** und **Red Dead Redemption** auf Xbox 360 (mit 98,6%) durchgespielt.
Seitdem vorzüglich beschäftigt mit:
Starcraft 2: Wings of Liberty, **Batman: Arkham Asylum** und **Deus Ex** am PC, parallel dazu **Puzzle Quest 2**, **Deathspank** und **Limbo** an der Xbox 360.
Lässt es bis zur Gamescom (hoffentlich) ruhiger angehen:
Spaziergänge mit der besseren Hälfte, kühles Bier im Lieblingscafé, ausgedehnte Nächte vor dem DVD-Player – besser nochmal ausspannen, bevor die Messe losgeht!

Christian Schlütter
Volontär



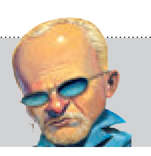
Hat sich einen diebischen Spaß daraus gemacht:
… die fußballverrückten Kollegen während des Private Viewing mit dummen Kommentaren zu nerven!
Bemitleidet Fauna und Flora:
Sowohl die Katzen als auch der Garten darben im brüllenden Sonnenschein vor sich hin.
Freut sich:
… dass mit **Monkey Island 2** eines seiner Lieblingsspiele wieder auf dem Bildschirm erschienen ist! Fein!
Vermisst ohne Ende:
Seine bessere Hälfte! Komm ja schnell und wohlbehalten zurück, hörst du?!

Sebastian Weber
Redakteur



Freut sich:
Über das einjährige Jubiläum des PC-Games-Podcasts. Hätte nicht gedacht, dass wir dieses Projekt so lange durchhalten.
Ist gespannt:
Was die Gamescom in diesem Jahr bringt, nachdem die E3 so groß abgefeiert wurde und vor allem, ob uns unsere Leser in diesem Jahr im Messetrubel entdecken.
Hofft:
Das dieser extrem heiße Sommer bald mal eine Verschnaufpause einlegt. Wobei: Das zieht zumindest als Ausrede, warum man trotz gutem Wetter nicht raus geht.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Schläft nicht:
Weil in seinem Schlafzimmer momentan gefühlte 45 herrschen.
Schwitzt nicht:
Weil er die Flüssigkeiten nicht mehr schnell genug nachfüllen kann.
Bremst nicht:
Weil sonst die Klimaanlage zu wenig Leistung bringt.
Klagt nicht:
Weil kalte Winter noch viel mehr nerven.
Zockt nicht:
Weil er sein persönliches **Starcraft 2** vermisst.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Hadert mit seiner Internetverbindung:
Die Weiten des Netzes stehen offen, einzig die EA-Server wollen nicht mit der Xbox kommunizieren. Frustrierend!
Empfiehlt die Zweitausgabe der PC GAMES POWER PLAYER:
Allein die Einleitung des hochinformativen **Bad Company 2**-Artikels ist das Geld schon wert!
Geht in sein dreißigstes Lebensjahr:
Fühlt sich irgendwie komisch an.
„Darf ich noch jemanden grüßen?"
Dann grüße ich meine Oma und meinen Opa, die jetzt hoffentlich daheim mitlesen.

Alexander Bohnsack
Redakteur



Spielt momentan:
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 lieber allein, weil seine Frau das alles viel zu kindisch findet.
Ist traurig:
Weil Kollege Matti das iPad wiederhaben wollte, das Apple uns zu Testzwecken freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat und weil die bessere Hälfte kein Budget für ein eigenes iPad frei gibt.
Freut sich:
Wenn die Handwerker aufhören in seiner Wohnung **Abriss-Simulator 2010** zu spielen und endlich die neuen Wasserrohre verlegt und die Wände verputzt haben.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Spielt auf dem iPad:
Das iPad ist eine echte Spielmaschine und auf Reisen sowie im Sommer meine bevorzugte Plattform. Füße in den See und ein MMO oder **Command & Conquer** zocken.
Vermisst die WM:
Nach wochenlangen Fußball-Abenden muss ich meine Freizeit plötzlich wieder anders gestalten. Seltsames Gefühl. Wird Zeit, dass die Bundesliga anfängt.
Runde Sache:
Ich habe die Rundenstrategie neu entdeckt. „Schuld" hat Herr Weiß, der mich an den Klassiker **Incubation** von 1997 erinnerte.

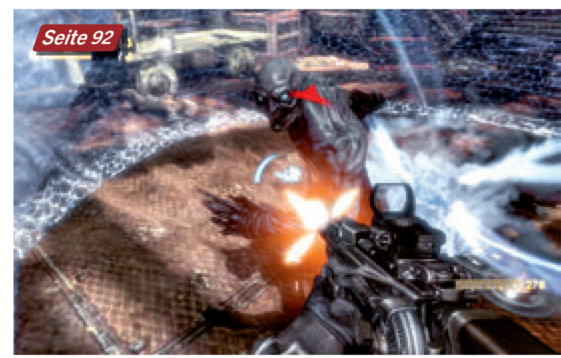
Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt momentan:
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 mit seiner Freundin.
Freut sich unheimlich:
Auf **Need for Speed Hot Pursuit** und den kommenden Beginn der Bundesliga. Genau wie Kollege Stangl vermisst er nämlich die überaus interessante WM.
Ist gespannt auf:
Die Gamescom 2010. Nach der erfreulich umfangreichen E3 sollte es auch in Köln wieder einige interessante Vorstellungen geben.
Ist unentschlossen welche Serie er gucken soll:
Breaking Bad oder **Mad Men**?

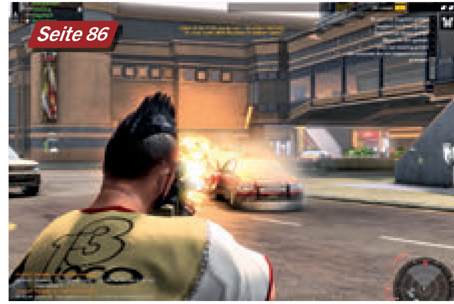
TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER
SINGULARITY



ZEITSPIEL | Raven Software (**Quake 4**) melden sich zurück und lassen Sie in ihrem neuen Shooter mit dem Verlauf der Zeit spielen. Hat die lange Entwicklungszeit ein tolles Spiel hervorgebracht oder eher das Gegenteil bewirkt? Unser Test gibt Aufschluss darüber.

ACTION-MMO
APB



MASSENSCHLACHTEN | Ein Massively-Online-Spiel, das im Ansatz an die **GTA**-Reihe erinnert: Eine große, offene Stadt als Spielplatz, jede Menge Action und die Wahl zwischen Räuber und Gendarm. Bringt Electronic Arts hier einen neuen Stern am MMO-Himmel in die Läden oder scheitert **APB** an typischen Kinderkrankheiten? Wir verraten es.

Seite 100

ADVENTURE
MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

RÜCKKEHR | Nach dem grandiosen Remake des ersten Teils hat sich Lucas Arts nun auch daran gemacht, **Monkey Island 2** in neuem Gewand zu veröffentlichen. Was das Ergebnis taugt und ob der Charme des Originals einen auch in der Neuauflage in seinen Bann zieht? Lesen Sie unseren Test.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

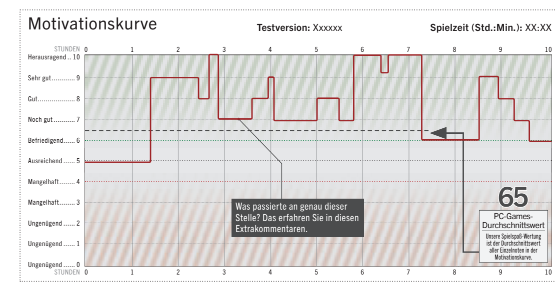
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren




Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 106.


AUF DIE ZWÖLF | Als Ganove dürfen Sie unschuldigen Passanten Geld abknöpfen. Das macht genau ein Mal Spaß.


VERZERRT | Die Schießereien sind simpel und gewöhnungsbedürftig. Wer getroffen wird, sieht fast nichts mehr.


SONNTAGSFAHRT | Wenn Sie APB mit Freunden spielen, blüht das MMO auf. Schwächen werden verzeihlich.



GEFASST | Vollstrecker können ihre Gegner auch festnehmen, anstatt sie zu erschießen. Dadurch müssen die Verbrecher länger auf Wiedereintritt warten.

APB – All Points Bulletin



Von: Robert Horn

Von allem zu wenig: Das Shooter-MMO hat massiven Nachbesserungsbedarf.

VORSICHT, ZUSATZKOSTEN!

Wie bei einem Online-Rollenspiel entstehen auch bei **APB** Zusatzkosten. Um spielen zu können, müssen Sie sich sogenannte RTW-Punkte kaufen, die Sie dann in einen Monat unbegrenzte Spielzeit (kostet umgerechnet etwa 9 Euro) oder in 20 Stunden auf einem Spielzeitkonto (etwa 6,50 Euro) eintauschen. Sie können RTW-Punkte auch erspielen und in Ingame-Items investieren.

Das Konzept klingt toll: Ein riesiges Räuber-und-Gendarm-Spiel soll es werden, in einer gewaltigen Stadt, in der sich online an die 100 Spieler austoben, gegenseitig jagen und zu Verbrecherkönigen oder Polizeihelden aufsteigen. Wer mit der Hoffnung auf ein solches Szenario die Welt des Action-MMOs **All Points Bulletin** betritt, wird schnell enttäuscht. Schon nach wenigen Spielstunden macht sich Ernüchterung breit, Frust dominiert. Dabei hätte alles so gut werden können.

Der Einstieg von APB macht Laune. Denn hier dürfen Sie sich in einem der besten Editoren austoben, die ein MMO bis dato gesehen hat. Mit dutzenden Schiebereglern und hunderten Einstellungen fabrizieren Sie Ihr Wunschäußeres, vom pummeligen Gangster bis hin zur sexy Punkerin mit grünen Haaren und Sommersprossen. Die Modelle sehen dabei erstaunlich gut und realistisch aus. Sogar die Dicke der Adern auf muskulösen Armen dürfen Sie bestimmen, dazu kommen Feinheiten wie Altersflecken oder Narben. Großes Lob an die Entwickler: Mit diesem mächtigen Werkzeug setzt **APB** neue Standards in der Charaktererschaffung. Leider genügt ein guter Editor alleine nicht, um ein hochwertiges Spiel zu erzeugen, wie die ersten Gehversuche in **APB** zeigen werden.

Nach einem soliden, aber viel zu oberflächlichen Tutorial werden Sie in die Welt von San Paro geworfen. Aufseiten der Vollstrecker oder der Verbrecher kämpfen Sie fortan in kleinen Gruppen gegen die jeweils andere Partei um Geld und Erfahrungspunkte. Das alles findet in drei Bezirken statt, in zwei davon dürfen Sie kämpfen (siehe Extrakasten Seite 87).

Die Entwickler hatten im Vorfeld vollmundig von bis zu 100 Spielern geredet, die sich in der Großstadt gegenseitig jagen. Stimmt sogar, nur bekommen Sie davon so gut wie nichts mit. Denn das Spiel unterstützt nur Teams von bis zu vier Spielern, andere Teilnehmer können Sie in der großen Stadt zwar sehen, sie aber nicht einfach angreifen. Enttäuschend, suggeriert die große MMO-Welt doch Interaktion mit vielen, nicht nur mit einer knappen Handvoll Menschen. So kann es passieren, dass Sie ein fremder, an sich unbeteiligter Spieler bei einer wilden Verfolgungsjagd aus Versehen von der Straße rammt.

Weitaus ärgerlicher als solche unfreiwilligen Unfälle mit anderen Mitspielern sind die vielen kleinen Unzulänglichkeiten, die **APB** trotz guter Ideen in Belanglosigkeit versumpfen lassen. Dabei macht das Action-Spiel gerade in den beiden Bereichen, die es eigentlich beherrschen sollte, nahezu alles verkehrt: **APB** punktet weder als Sandbox-Spiel noch als erstklassiger Shooter. Beim ersten Punkt fehlt es der virtuellen Stadt San Paro einfach an Leben. Zwar bevölkern

VIRTUELLE WELT IN HÄPPCHEN: DISTRIKTE

Drei verschiedene Zonen gibt es in der virtuellen Welt von San Paro, geballert wird in zwei davon:



Finanz-/Waterfront-Distrikt
In diesen beiden Abschnitten wird geballert. Hier erwarten Sie unterschiedliche NPCs der jeweiligen Fraktionen, um Sie mit Aufträgen zu versorgen. Welchen Distrikt Sie wählen, ist egal, da beide Abschnitte kaum Unterschiede aufweisen. Außerdem sind die zwei Stadtteile nicht gerade groß, sodass schnell alles Interessante abgehakt ist.

- Große Spielwiese für Gangster und Polizisten
- Die beiden Abschnitte unterscheiden sich kaum voneinander.
- Nur zwei thematisch nahezu identische Actiondistrikte sind zu wenig.

Sozialer Distrikt
Hier schweigen die Waffen. Stattdessen treffen sich Spieler beider Lager für soziale Aktivitäten. Sogar eine Disko gibt es! Den derzeit einzigen Grund, diesen Distrikt zu besuchen, stellen aber die mächtigen Editoren dar, auf die Sie nur hier Zugriff haben. So dürfen Sie Logos entwerfen, Kleidung oder Autos kaufen und individualisieren oder auf dem Marktplatz nach Schnäppchen suchen.



- Großer Fundus an starken Editoren
- „Sozial" ist hier noch nichts

Fazit:
Durch die Aufteilung in einzelne Bezirke und Instanzen geht bei **APB** eine ganze Menge Atmosphäre flöten. Viel cooler wäre es gewesen, mit dem eigenen Auto in die jeweiligen Distrikte zu düsen!

UNÜBERSICHTLICH: RUF UND ERFAHRUNGSPUNKTE



Das Erfahrungspunktesystem von **APB** könnte unübersichtlicher kaum sein. In unterschiedlichen Ausführungen erhalten Sie Ruf oder Erfahrungspunkte: So steigen Sie rollenspieltypisch im Rang auf und schalten damit Kleidung und Ausrüstung frei. Zusätzlich erhöhen Sie den Ruf bei den beiden Fraktionen Ihrer Seite, wofür Sie wiederum Waffen erhalten. Gleichzeitig dürfen Sie aber auch Ruf bei einzelnen Fraktionsmitgliedern sammeln und damit die Kontaktstufe erhöhen. Um es noch komplizierter zu machen, sammeln Sie Punkte für Ihre Bedrohungsstufe. Dieser Wert gibt an, wie gut Sie im Spiel sind. Zuletzt häufen Sie noch „Schlechten Ruf/Prestige" an, der Ihnen eine bessere Belohnung für Aufträge einbringt. Dieser Wert verringert sich aber, wenn Sie untätig sind, und startet bei jedem Spiel bei null.



viele Passanten die Straßen und der Verkehr ist angemessen dicht, trotzdem wirken die Straßen leblos, die Seitengassen sogar richtig lieblos. Hier mussten sicherlich Abstriche zugunsten der Online-Spielbarkeit gemacht werden, doch in diesem Zusammenhang erwähnen wir einmal **GTA 4**, das ebenjene lebendige Welt nahezu mühelos aus dem Ärmel schüttelt. Dazu kommt, dass das Spiel Sie für Ihre Missionen meist in irgendwelche verwinkelten Seitengassen führt, wohl zu dem Zweck, Sie vor übermütigen Aktionen fremder Spieler zu schützen und ein ordentliches Katz-und-Maus-Spiel zu ermöglichen. Grafisch finden Sie in diesen Gässchen aber höchstens texturarme Tristesse und so viel Großstadtflair wie in einem Hühnerstall.

Punkt 2, bei dem APB schlecht abschneidet, ist der wohl wichtigste: das Schießen. Wie im unvermeidlichen Vorbild **GTA 4** sehen Sie Ihren Charakter immer über die Schulterperspektive, schießen also nicht aus der Ego-Ansicht. Vielleicht gerade deshalb fühlt sich das Zielen und Treffen unschön schwammig an, genau platzierte (und für jeden Shooter immens wichtige!) Schüsse kriegen Sie fast nicht zustande. Da hilft es auch nicht, dass Sie mit der rechten Maustaste ein wenig heranzoomen können. Besonders nervig ist aber, dass es die Entwickler verpasst haben, richtige Trefferzonen einzubauen. Kopfschüsse gibt es also nicht, sodass Sie Ihrem Gegenüber nur unsichtbare Lebenspunkte abziehen. Wer die durchschlagskräftigere Waffe besitzt, gewinnt somit meistens. Bessere Schießprügel erhalten Sie aber nur durch ein undurchsichtiges Rufsystem bei den verschiedenen Fraktionen. Da **APB** so etwas wie Match-Making nicht kennt, kommt es andauernd vor, dass Sie gegen hochstufige Gegner antreten, die Sie dank verbesserter Ausrüstung und guter Waffen zum Frühstück verspeisen. Das ist zu Beginn frustrierend, auf Dauer sogar höchst demotivierend. Hier herrscht dringender Nachbesserungsbedarf.

Die eben erwähnten Waffen bilden auch in **APB** – wie in den meisten Online-Rollenspielen – den zentralen Motivationsfaktor, im Level voranzuschreiten. Denn wie im Genre üblich, steigen Sie im Rang auf und schalten neue Kontakte und damit Einkaufsmöglichkeiten frei. So erschließen sich Ihnen nach einigen Stunden Spielzeit neue Waffen wie Schrotflinten, Präzisionsgewehre oder leichte Maschinengewehre. Jede der Knarren fühlt sich anders an und hat ihre eigenen Stärken und Schwächen. Mit einem dicken MG können Sie etwa nicht sprinten, eine Maschinenpistole ist auf weite Distanz nahezu wirkungslos. Da Sie nur zwei Wummen mit sich herumtragen dürfen, müssen Sie hier vorausschauend wählen. Das Balancing der Dinger ist leider nicht perfekt, ebenso wenig deren Verfügbarkeit. Viel zu selten passiert es, dass Sie neue Kanonen freispielen, oftmals fehlt zudem der Durchblick, bei welcher Fraktion Sie welchen Ruf benötigen, um das ersehnte Gewehr freizuschalten.

Auch bei der Auswahl ihrer Missionen haben die Entwickler kein gutes Händchen bewiesen. Die automatisch zugewiesenen Aufträge sind sich inhaltlich so ähnlich und im Ablauf so anspruchslos, dass Sie nach zwei Stunden bereits alles gesehen haben. Meist werden Sie zu einem Punkt beordert, den Sie halten, dort eine Razzia durchführen beziehungsweise einbrechen oder aber schlicht Graffiti an die Wand sprühen müssen. Jeder Auftrag gliedert sich dabei in mehrere Phasen, in der Theorie würfelt Ihnen der Computer ein etwa gleich starkes Gegnerteam zu.

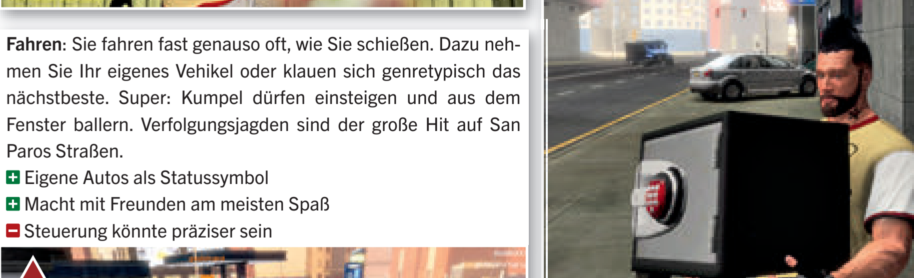
SO SPIELT SICH APB

APB setzt sich aus verschiedenen Gameplay-Elementen zusammen. Wir sagen Ihnen, was sie taugen.



Aufträge erledigen: Von einer der vier Fraktionen (zwei pro Seite) bekommen Sie zufällige Aufträge, für die es nur eine Beschreibung gibt: langweilig! Schon nach kurzer Zeit haben Sie alles gesehen. Einzig der Kampf gegen andere Spieler verleiht dem Ganzen Pfeffer.

- ➕ Mehrstufige Missionen
- ➕ VIP-Auftrag fällt positiv auf
- ➖ Viel zu eintönig
- ➖ Undurchsichtige Belohnungen

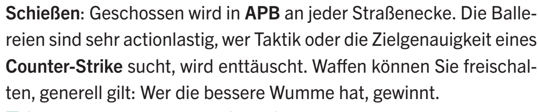


Fahren: Sie fahren fast genauso oft, wie Sie schießen. Dazu nehmen Sie Ihr eigenes Vehikel oder klauen sich genretypisch das nächstbeste. Super: Kumpel dürfen einsteigen und aus dem Fenster ballern. Verfolgungsjagden sind der große Hit auf San Paros Straßen.

- ➕ Eigene Autos als Statussymbol
- ➕ Macht mit Freunden am meisten Spaß
- ➖ Steuerung könnte präziser sein

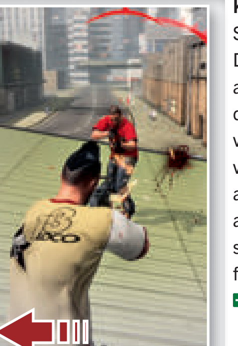






Schießen: Geschossen wird in **APB** an jeder Straßenecke. Die Ballereien sind sehr actionlastig, wer Taktik oder die Zielgenauigkeit eines **Counter-Strike** sucht, wird enttäuscht. Waffen können Sie freischalten, generell gilt: Wer die bessere Wumme hat, gewinnt.

- ➕ Schnelle, unkomplizierte Schießereien
- ➖ Schwammige Steuerung verhindert genaues Zielen
- ➖ Es gibt keine speziellen Trefferzonen.



Klauen: Als Verbrecher dürfen Sie Läden ausrauben und das Diebesgut gegen Belohnung abliefern. Sie können sogar den Kofferraum Ihres Wagens vollladen. Wenn Sie zu dreist vorgehen, werden Vollstrecker auf Sie angesetzt. Die, quasi auf der anderen Seite des Gesetzes, kassieren Belohnung fürs Verbrechenbeobachten.

- ➕ Kurzweiliger Spaß für schnelles Geld
- ➖ Auf Dauer viel zu eintönig

Wirklich nicht durchdacht ist der Umstand, dass Ihr Auftrag als gescheitert gilt, sobald Sie einen Abschnitt verloren haben, selbst wenn Sie vorher fünf der sechs Teile erfolgreich abgeschlossen hatten. Fair geht anders. Da Sie eh selten gegen gleich starke Teams kämpfen (nicht mal die gleiche Mannstärke bekommt das Spiel richtig hin), macht es oft mehr Spaß, mit den Kumpels Geschäfte auszuräumen, als sich in den frustrierenden Missionen verhauen zu lassen.

Dennoch – und das müssen wir nach all der Kritik betonen – entwickelt **APB** in der Gruppe seinen ganz eigenen Reiz. Das Spiel verfügt über einen integrierten Sprachchat, der bei der Kommunikation in der Gruppe enorm hilft. Denn absprechen müssen Sie sich zwingend, um in den chaotischen Schießereien eine Chance zu haben. Wenn Sie aber gemeinsam in einem mit Diebesgut bepackten Auto durch die Straßen von San Paro heizen und aus dem Fenster lehnend auf eine Gruppe Verfolger ballern, kommt endlich das Spielgefühl auf, das **APB** eigentlich jederzeit ermöglichen sollte. Ja, **APB** macht Spaß, man muss ihn nur lange suchen. Es schmerzt allein der Gedanke, dass dieses Action-MMO viel mehr hätte sein können, als es derzeit ist. Was das Spiel braucht, sind spannende Missionen (ein guter Anfang ist ein Auftrag, in dem einer Ihrer Kollegen zum VIP wird und Sie ihn beschützen müssen – spannend!), ein faires Match-Making, motivierende Belohnungen und ein durchschaubares Rangsystem. In seiner derzeitigen Form motiviert **APB** jedoch nur kurz. Hoffen wir, dass die Entwickler auf ihrem an sich löblichen Grundgerüst aufbauen und ihr Spiel kräftig aufmotzen, bevor der Großteil der Spieler frustriert das Handtuch wirft und lieber **GTA 4** spielen geht. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Fertig, aber noch lange nicht volkommen“

Schade, dass **APB** es nicht geschafft hat, all die guten Ideen auch in ein gutes Spiel zu übertragen. Sicher, Verfolgungsjagden und Schießereien machen in der Gruppe oft Laune, aber die Negativpunkte überwiegen. Für Anfänger ist es auf den zwei deutschen Servern zudem extrem schwer, Fuß zu fassen, jetzt, da der Großteil der Spieler gute Ausrüstung angesammelt hat. **APB** ist zwar fertig, aber noch lange nicht vollkommen – da muss noch poliert und gepatcht werden. Vielleicht wird es ja eines Tages das Spiel, das ich mir erhofft hatte …

APB – ALL POINTS BULLETIN



Ca. € 50,-
2. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-MMO
Entwickler: Realtime Worlds
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **APB** ist ein Online-Actionspiel, Sie benötigen einen gültigen Account, um sich einzuloggen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Genial-hübsche Charaktermodelle, leblose Innenstadt
Sound: Extrem guter und variabler Soundtrack dank Zusammenarbeit mit der Radiostation last.fm
Steuerung: Gewohnte Shooter-Steuerung ohne Überraschungen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Eine Stadt, drei Distrikte, alles frei befahr- und erkundbar
Zahl der Spieler: Bis zu 100 pro Instanz

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

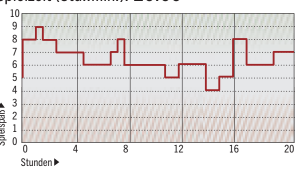
Minimum (Hersteller): Athlon 64 X2 2,6 GHz o. Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, 20 GB HD, Internetverbindung
Empfehlenswert (Hersteller): Phenom X4 9850 o. Core 2 Quad 2,4 GHz, 4 GB RAM, 20 GB HD, Internetverbindung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
APB richtet sich an ein erwachsenes Publikum. Blut spritzt in Maßen, Zivilisten können verprügelt, erschossen oder überfahren werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Wir spielten **APB** mit der im Laden erhältlichen Version und hatten keine technischen Probleme. Hier und da gab es minimale Fehler, etwa wenn ein Auftrag nicht beendet werden konnte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne, große Spielwelt
- ➕ Tolle Editoren
- ➕ In der Gruppe kurzweilig
- ➖ Viel zu rudimentäre Shooter-Elemente; keine Trefferzonen
- ➖ Langweilige, immergleiche Aufträge
- ➖ Verpatztes Match-Making
- ➖ Völlig undurchsichtiges Belohnungssystem
- ➖ Demotivierendes Waffenbalancing

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

GRÖSSENWAHN | Megatron (links) im Kampf gegen einen Zwischenboss. Der riesige Autobot hält eine Menge aus und langt auch selbst ordentlich zu.

Transformers: Kampf um Cybertron

Von: Alexander Frank

Gute Roboter gegen böse Roboter: Wir berichten direkt von den Frontlinien zwischen Blech und Explosionen.

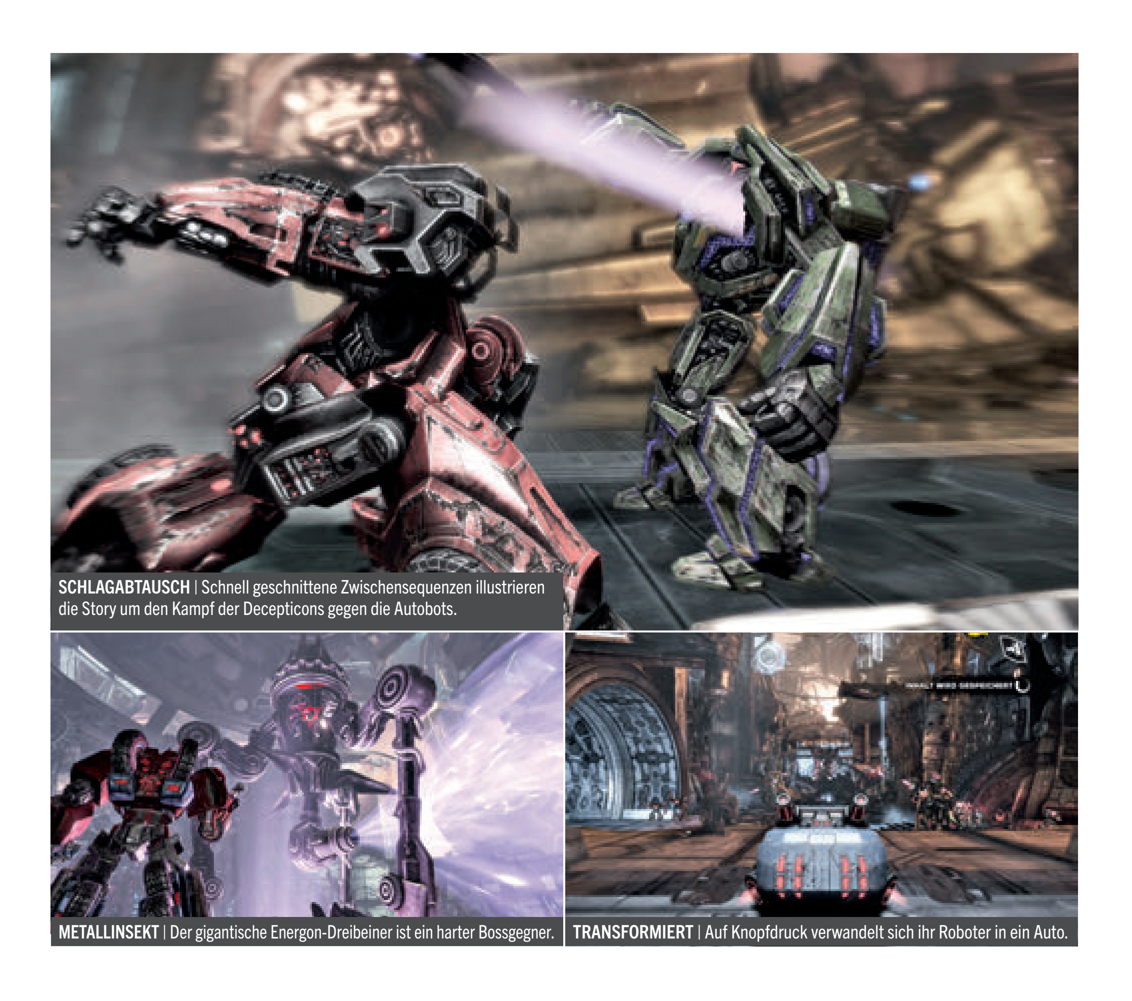


Die Handlung des Action-Spiels lässt sich für Kenner in einem Satz beschreiben: Megatron will mit dem dunklen Energon Cybertron unterwerfen. Für Nicht-**Transformers**-kundige erläutern wir den Konflikt etwas ausführlicher: Der Anführer der bösen Decepticons-Roboter (Megatron) will mithilfe einer mächtigen Energie (Energon) die Herrschaft über den Heimatplaneten (Cybertron) der guten Autobots übernehmen. Falls über Ihrem Kopf nach dieser Erklärung immer noch ein Fragezeichen schwebt: Das macht nichts, denn die Handlung der beiden Kampagnen ist ohnehin dünn. Denn egal ob Sie den Planeten als fieser Decepticon erobern oder als heldenhafter Autobot verteidigen – mehr als ballern machen Sie hier eh nicht.

Die Action, jenes Ballern also, stimmt aber. Ihrem Riesenroboter fliegen fast durchgehend Kugeln um die Metallohren, mächtige Explosionen erschüttern die Spielwelt und ganze Armeen von Widersachern greifen von allen möglichen Seiten an. **Transformers** bietet kaum Verschnaufpausen. Wenn Sie nicht gerade auf einen Gegner schießen, dann dreschen Sie im Nahkampf auf ihn ein. Oder Sie laden Ihre Wumme nach. Oder … Sie sind tot. Die Dauer-Action ist Segen und Fluch zugleich, denn sie lässt keinen Platz für Leerlaufphasen. Es mangelt jedoch an Abwechslung. Selbst die sehr vorsichtig eingestreuten Rätsel verlangen fast immer nach Feuerkraft als Lösung. Tür verschlossen? Draufballern! Ein rotierender Ventilator versperrt den Tunnel? Wieder draufballern! Der Aufzug klemmt? Auf die Klemmstellen ballern! Hätten wir eine Komplettlösung für dieses Spiel schreiben müssen, wäre das ein sehr kurzer Artikel geworden.

Eines der Markenzeichen der Transformers geht ziemlich unter: Verwandlung in ein Vehikel. Vor jedem Level der zehn Schauplätze umfassenden Kampagne (je fünf für die Autobots und die Decepticons) wählen Sie einen der drei möglichen Protagonisten. Die anderen beiden steuert der Computer, Sie absolvieren die Missionen also stets zu dritt. Jeder Bot verfügt über seine eigene Transformationsform, Waffen und Spezialfähigkeiten. Es spielt jedoch keine Rolle, ob Sie sich in einen Panzer, einen Truck oder ein normales Auto verwandeln, denn die meisten Kontrahenten erledigen Sie auch in der normalen Form. Es ist auch unwichtig, was für eine Kanone Sie dabeihaben, denn man findet ohnehin ständig neue Schießprügel. Die individuellen Spezialangriffe sind zwar nett, allerdings mussten wir sie an keiner Stelle des Spiels einsetzen. Mehr als eine optische Spielerei sind die unterschiedlichen Transformers-Fähigkeiten also nicht.

Gelegentlich düsen Sie auch durch die Lüfte. In den Fluglevels verwandeln sich nämlich alle zur Wahl stehenden Roboter in Jets. Das ist eine nette Abwechslung, da die geräumigen Flugareale eine Zeit lang von den schlauchförmigen Levels der Bodenmissionen ablenken. Dummerweise bleibt die Optik immer gleich: Egal ob Sie sich durch halb zerstörte Raumstatio-



SCHLAGABTAUSCH | Schnell geschnittene Zwischensequenzen illustrieren die Story um den Kampf der Decepticons gegen die Autobots.

METALLINSEKT | Der gigantische Energon-Dreibeiner ist ein harter Bossgegner.

TRANSFORMIERT | Auf Knopfdruck verwandelt sich ihr Roboter in ein Auto.

nen ballern, an der Oberfläche von Cybertron herumwüten oder das Innere des Planeten malträtieren – alles, aber wirklich alles besteht aus Metall. Plattformen, Brücken, Straßen, Gebäude und Raumschiffe erdrücken den Spieler geradezu mit ihrem mächtigen, aber düsteren und auf Dauer ziemlich monotonen Glanz. Aber so ist wohl das **Transformers**-Universum. Die verwendete **Unreal Engine 3** setzt die Metallmassen zwar beeindruckend in Szene, nach zwei, drei Levels hat man sich jedoch daran sattgesehen und wünscht sich eine weniger triste Umgebung.

Die Akustik hingegen gibt mehr her. All die Schusswechsel, Explosionen und in sich zusammenstürzenden Gebäude verstärken die adrenalinfördernde Atmosphäre zusätzlich. Was nervt, ist aber die deutsche Synchronspur der bösen Decepticons-Kampagne. Die Bots hier sind zwar (wie im Rest des Spiels auch) professionell vertont, ihre Bosheit klingt allerdings sehr aufgesetzt und übertrieben. Ob das zu der Altersfreigabe ab 12 Jahren passen soll oder ob jene Altersfreigabe an die Vertonung angepasst war, wissen wir nicht. Jedenfalls klingen Megatron & Co. wie in einem mäßigen Anime für Schulkinder. Die Vertonung der guten Autobots hingegen ist glaubwürdiger.

Beide Kampagnen lassen sich auf Wunsch auch im kooperativen Modus spielen. Bis zu drei Teilnehmer dürfen gleichzeitig die Armeen des Widersachers plätten. Gerade die bombastisch inszenierten Bosskämpfe sorgen mit echten Mitstreitern für wesentlich mehr Action und Spannung als mit computergesteuerten Kollegen. Auch im Internet ist einiges los, allerdings hauptsächlich im Modus Team-Deathmatch. In anderen Modi muss man gelegentlich auf Mitstreiter warten. Generell begeistert in den Netzpartien vor allem die Transformations-Möglichkeit. Man verwandelt sich bevorzugt dann in ein Vehikel, wenn man einem Gegner entkommen oder ihn verfolgen will. So bereitet es beispielsweise sehr viel Schadenfreude, als fliegender Roboter einen Feind von oben auszuspähen, in Sekundenschnelle auf ihn herabzustürzen, sich in letzter Sekunde in die Roboterform zu transformieren und den Gegner kurz vor dem Aufprall mit einem gezielten Faustschlag ins digitale Jenseits zu befördern. Das sorgt für Kurzweil und macht süchtig. Denn wer seine Gegner erfolgreich ausschaltet, steigt im Level auf und schaltet damit Boni und Extras frei. Auf diese Art gleichen die Entwickler den niedrigen Wiederspielbarkeitswert der Solo-Kampagne mit vielen Online-Stunden aus. Und zwar auch für Menschen, die mit Megatron und Energon nicht besonders viel anfangen können. ❑

MEINE MEINUNG |

Alexander Frank



„Überraschend gut – selbst für Nicht-Fans"

Ich bin begeistert! Nicht dass **Kampf um Cybertron** ein Überflieger wäre. Aber selbst Menschen, die mit dem **Transformers**-Stoff nicht viel anfangen können, verbringen hier actionreiche und unterhaltsame Stunden. Mir jedenfalls ging es so. Zwar finde ich die eintönige Umgebung nach einer Zeit ähnlich spannend wie eine Bundestagsdebatte, aber die Action stimmt. Vor allem der Mehrspielermodus mit seinem Levelaufstiegssystem fesselt mich für Stunden.

TRANSFORMERS: KAMPF UM CYBERTRON





Ca. € 50,-
25. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: High Moon Studios
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Die DVD muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden. Seriennummer erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Düster und monoton, aber dank **Unreal Engine 3** sehr schick
Sound: Sehr gute Geräuschkulisse, Sprachausgabe der Decepticons-Kampagne aber übertrieben böse
Steuerung: Einfache Steuerung mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: (Team-)Deathmatch, Machtkampf, Eroberung, Energiecode, Countdown zur Auslöschung, Eskalation, vier Charakterklassen, Koop-Modus für drei Spieler
Zahl der Spieler: 10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

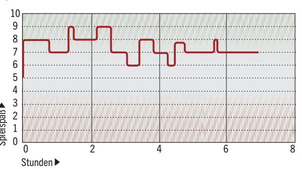
Minimum: Core2Duo E4300/Athlon 64 X2 4000+, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 9 GB HD, WinXP
Empfehlenswert: Core2Duo E6600/ Athlon 64 X2 5000+, 4 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Massig Action, aber kein Blut. Da im Spiel keine Menschen vorkommen, fliegen hier höchstens Metallteile durch die Luft. Es gibt auch keine Schock- oder Horror-Effekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Handelsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Bei unserem Test traten bis auf einen Absturz zur Windows-Oberfläche keine Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bombastische Action ohne Atempause
- ➕ Diverse Transformers zur Wahl
- ➕ Freischaltbare Charaktere
- ➕ Zwei ineinander übergehende Kampagnen
- ➕ Klasse Koop-Modus
- ➕ Gute Vertonung
- ➖ Rätsel für Intelligenzallergiker
- ➖ Nur ballern ist auf Dauer eintönig
- ➖ Abwechslungsarme Präsentation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

LENKBAR | Bei der mächtigen Seeker-Waffe manövrieren Sie die Kugeln nach dem Abfeuern ins Ziel.

DER BRÜLLER | Diesem ungemütlichen Gesellen rücken Sie in einem der Bosskämpfe auf die Pelle.

Singularity



Von: Christoph Schuster

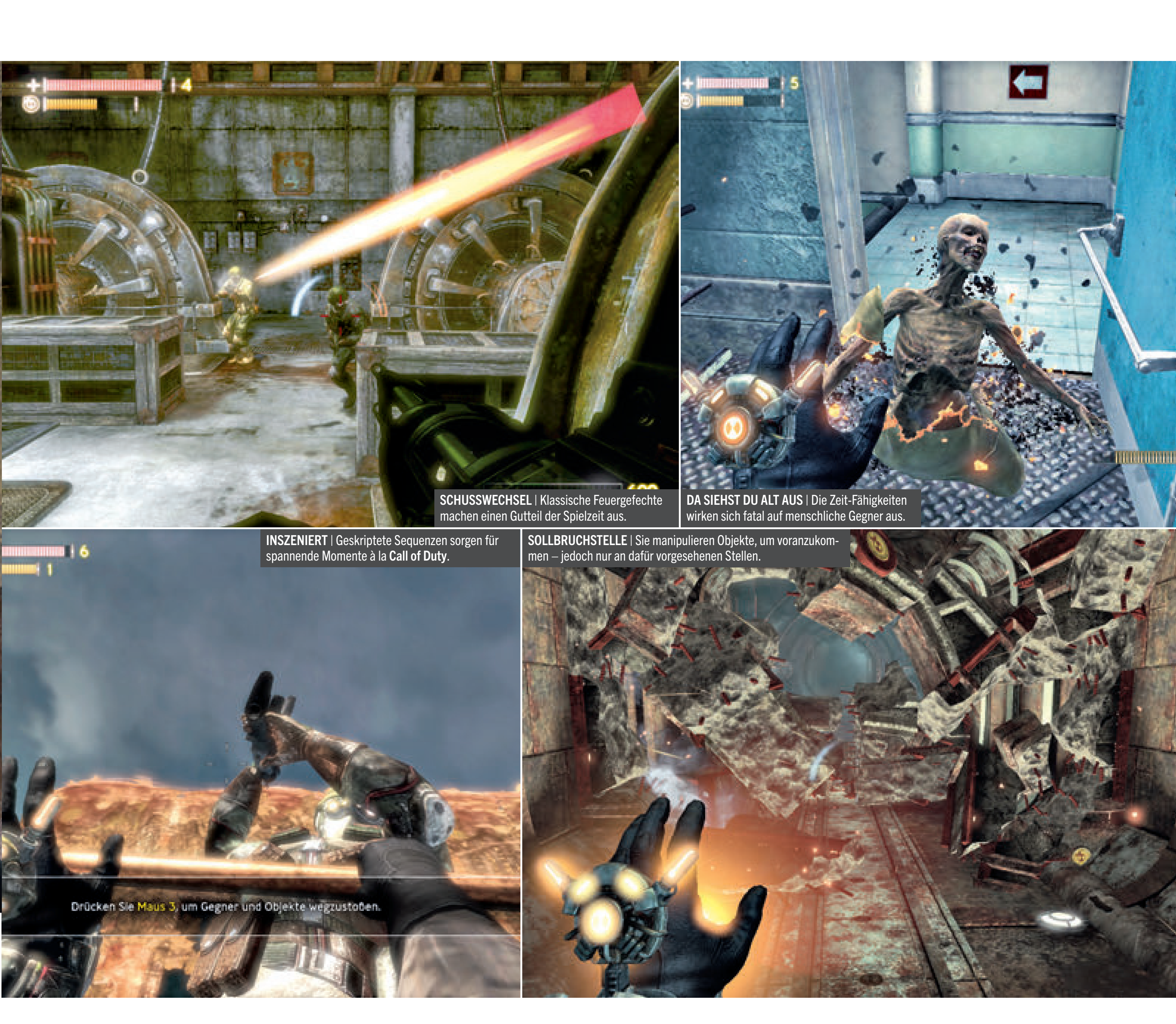
Paradox: Ausgerechnet das Spiel mit der Zeit hinkt selbiger hinterher.

Der titelgebende Begriff „Singularität“ bezieht sich normalerweise auf Umstände, unter denen physikalische Gesetze nicht definiert sind. Schwarze Löcher zum Beispiel. Das Wort stammt vom Lateinischen „singularis“ ab, was so viel wie „einzigartig“ bedeutet. In Anbetracht dieser sprachlichen Herkunft verblüfft die Namenswahl von **Singularity** dann doch, denn dieser Shooter bietet so ziemlich alles außer Einzigartigkeit.

Das grundlegende Szenario eines schiefgelaufenen Experiments auf einer sowjetischen Forschungsinsel riecht bereits nach Klischee, die Retorten-Charaktere führen dies logisch fort: der bitterböse russische General, der naive Professor, dessen Erfindung außer Kontrolle geriet, und die attraktive Begleiterin, die im Spielverlauf natürlich verschleppt und von Ihnen gerettet wird … alles altbekannt. Die leicht konfuse Handlung besitzt allerdings nette Ansätze und mausert sich gegen Ende zu einer recht gelungenen Angelegenheit.

Trotz des versöhnlichen Abschlusses versprach die Grundidee hinter **Singularity** eigentlich einen kräftigeren Schuss Kreativität: Mittels eines speziellen Handschuhs beeinflusst der Spieler die Zeit, eliminiert Widersacher und löst Rätsel. Im fertigen Spiel rückt diese Idee jedoch zeitweise in den Hintergrund. Stattdessen orientierte sich das Entwicklerstudio an seinem letzten Werk **Wolfenstein** und ersetzte einfach dessen böse Nazis durch böse Russkis.

Über weite Strecken liefert **Singularity** demnach äußerst solide Shooter-Kost. Sehr unterhaltsam, aber auch verschwenderisch in Anbetracht der Möglichkeiten. Die Fähigkeiten des Helden strotzen theoretisch nur so vor Potenzial, die Umsetzung ist hingegen lieblos und inkonsequent. Erinnern Sie sich an **Half-Life 2**? Als die Spieler mittels Gravity Gun jedes herumliegende Objekt manipulieren konnten, teils stundenlang mit der Spielphysik experimentierten, statt zum Levelausgang zu hetzen? Diese Detailliebe fehlt in **Singularity** völlig. Interaktion erlaubt das Spiel nur mit bestimmten Gegenständen.



SCHUSSWECHSEL | Klassische Feuergefechte machen einen Gutteil der Spielzeit aus.

DA SIEHST DU ALT AUS | Die Zeit-Fähigkeiten wirken sich fatal auf menschliche Gegner aus.

INSZENIERT | Geskriptete Sequenzen sorgen für spannende Momente à la **Call of Duty**.

SOLLBRUCHSTELLE | Sie manipulieren Objekte, um voranzukommen – jedoch nur an dafür vorgesehenen Stellen.

Teilweise manipulieren Sie ganze Güterzüge oder tonnenschwere Containerschiffe, können an anderer Stelle jedoch nicht mal einen Schreibtisch verrücken. Das geht zu Lasten der Glaubwürdigkeit!

Positiv wirkt sich hingegen die Abwechslung auf den Spielspaß aus. Eine Vielzahl an Elementen und Zutaten, die im Action-Genre gerade schmecken, verfeinern das Gameplay-Potpourri: ein guter Happen **Bioshock**-Atmosphäre, eine Prise **Dead Space**-Grusel und ein paar Löffelchen **Call of Duty**-Inszenierung. Außerdem traten wiederholt **Quake 4**-Déjà-vus auf. Letzterer ist beileibe kein schlechter Ego-Shooter, aber auch kein optimales Vorbild. Der Titel stammt nämlich ebenfalls aus dem Hause Raven und galt schon bei seinem Release nicht gerade als sonderlich innovativ!

Nicht umsonst heißt es allerdings „Besser gut geklaut als schlecht selbst erfunden" und so bietet **Singularity** letztlich ordentlichen Spielspaß. Die Technik hinkt der Zeit zwar stellenweise um zwei bis drei Jahre hinterher, sieht aber zumindest ordentlich aus und funktioniert besser als in den Versionen für PS3 und Xbox. Außerdem ist Grafik bekanntlich nicht alles. Ähnlich fällt die Sound-Wertung aus: Punkten kann die stimmige Synchronisation, Abzüge gibt's für billig scheppernde Waffengeräusche. Weder nennenswert gut noch schlecht schneidet die Musik ab. Solide eben.

Und obwohl das eigentliche Haupt-Feature des Spiels, die Zeitmanipulation, dezent enttäuscht, punktet **Singularity** an vielen anderen Fronten. In düsteren, verlassenen Ruinen liefen uns wohlige Schauer über den Rücken – natürlich nicht so intensiv und atmosphärisch großartig wie in **Bioshock**, aber trotzdem äußerst nett. Genauso macht es einfach Spaß, mit einer Minigun maximale Verwüstung unter den feindlichen Truppen anzurichten. Solche Passagen gehören zu den Stärken von Raven Software. Zu diesen Stärken zählten bisher auch beeindruckende Endgegner, doch in dieser Disziplin enttäuscht der neue Spross. Es gibt zwar eine Handvoll größerer Bosskämpfe, doch unterm Strich bleiben diese zu anspruchslos, zu beliebig. Schade, Jungs, das könnt ihr definitiv besser!

So fällt letztlich auch das Fazit aus. Einerseits dachten wir beim Durchspielen ständig: „Mensch, das kriegen die doch besser hin!" – andererseits bot **Singularity** trotzdem knapp acht Stunden Ballerspaß in Reinkultur. Obschon wir die einzelnen Elemente allesamt bereits woanders besser gesehen haben, bleibt am Ende ein herrlich klassischer Ego-Shooter mit vielen guten Momenten. Perfekt für Fans der alten Schule! Wer also von Deckungssystemen, automatisch regenerierter Lebensenergie und gegenwärtigen Krisenherden die Nase voll hat, begibt sich getrost auf diese Zeitreise. ❑

STREAMING-BUG

Nach dem Release klagten Spieler über einen störenden Programmfehler – gibt es eine Lösung dafür?

Auf einigen Systemen leidet **Singularity** unter Streaming-Problemen. Dabei bleiben Objekte auch auf kurze Distanz extrem undetailliert, die wirkliche Textur ploppt erst viel später ins Bild. Im Test trat dieses Problem nicht auf, weshalb es sich nicht auf die Wertung auswirkte. Dennoch hakten wir nach: Die Entwickler wissen zwar Bescheid und arbeiten daran, eine offizielle Lösung fehlte zu Redaktionsschluss aber noch. Fleißige Fans haben dafür in der Zwischenzeit einen Patch gebastelt, der das Problem beheben soll.



1 FEINGEISTIG | Regelmäßig suchen Sie Visionen aus der Vergangenheit heim, die nicht nur für ordentlich Atmosphäre sorgen, sondern obendrein die Handlung vorantreiben; keine wahnsinnig innovative Idee, aber aufgrund der Zeit-Thematik sehr passend.



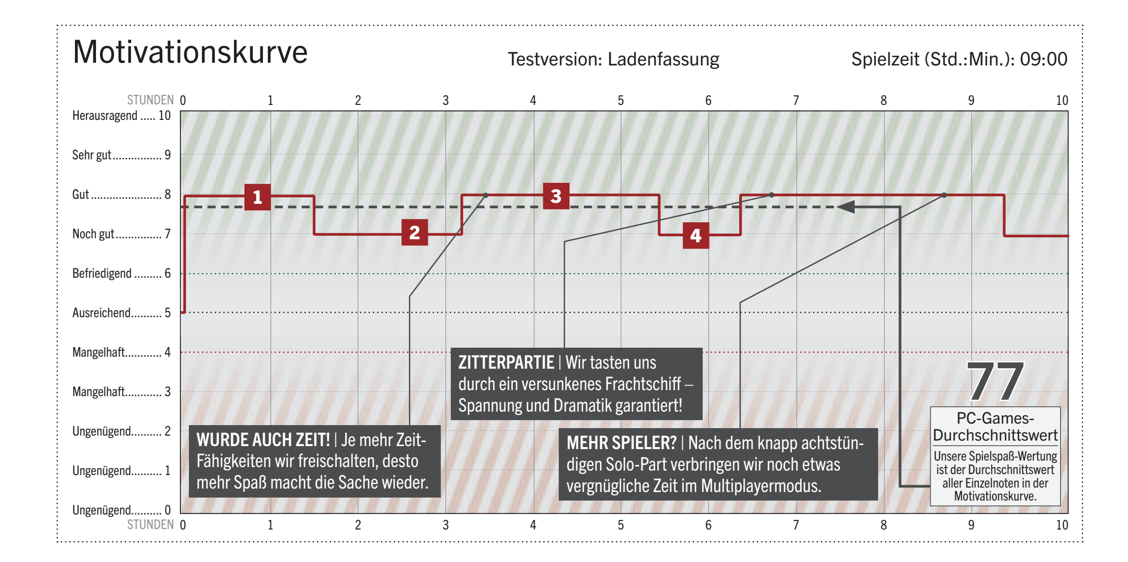
2 BRANDHERDE | Im Kampf gegen unsere Widersacher nutzen wir neben unseren Waffen und Fähigkeiten auch die Umgebung, beispielsweise herumstehende explosive Fässer.

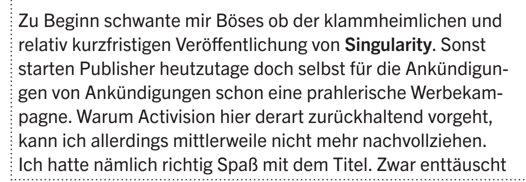


3 ZEICHEN | Regelmäßig finden Sie geisterhafte Nachrichten, die ein Zeitreisender Ihnen hinterließ. Statt für Klarheit sorgen diese aber meist für Zweifel und Misstrauen – gut für die Spannung!



4 GRÖSSENWAHN | Ein riesiger Endgegner: ein Höhepunkt des Spiels, aber unglaublich dreist aus den **Lost Planet**-Titeln geklaut. Das stört nicht, begeistert aber auch nicht so richtig.





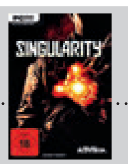
MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*

„Hier gibt es nichts Herausragendes, aber auch keine Ausfälle – ein im positivsten Sinne solider Titel!"

Zu Beginn schwante mir Böses ob der klammheimlichen und relativ kurzfristigen Veröffentlichung von **Singularity**. Sonst starten Publisher heutzutage doch selbst für die Ankündigungen von Ankündigungen schon eine prahlerische Werbekampagne. Warum Activision hier derart zurückhaltend vorgeht, kann ich allerdings mittlerweile nicht mehr nachvollziehen. Ich hatte nämlich richtig Spaß mit dem Titel. Zwar enttäuscht die halbgare Umsetzung des potenziell starken Zeit-Features, aber dafür wartet ansonsten gewohnt guter Ballerspaß. Die Jungs von Raven vollbringen zu keiner Zeit Herausragendes, erlauben sich aber auch kaum Patzer. Eben einfach ein gutes Spiel. Und dank der teils wirklich dreisten Kopierattacken der Raven-Bande offenbart **Singularity** sogar ungeahnte Qualitäten als Hommage und erquickend buntes Potpourri.

SINGULARITY





Ca. € 50,-
24. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Raven Software
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Raven nutzt zwar die Unreal-Engine 3, reizt diese aber nicht aus. Regelmäßig mindern grauenhafte Texturen und längere Ladezeiten den sonst ordentlichen Gesamteindruck.
Sound: Der guten Vertonung stehen durchschnittliche Musik und billig klingende Waffen gegenüber.
Steuerung: Klassische WASD-Belegung, aber auch frei konfigurierbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Modi; insbesondere die Variante Mutanten gegen Soldaten kann punkten, vor allem wenn Sie aufseiten der Monster kämpfen.
Zahl der Spieler: Maximal 12 (6 vs. 6)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,8 GHz Dualcore; 2 GB RAM; Windows XP/Vista/Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Singularity erfuhr im Vergleich zur internationalen Version leichte Schnitte, die nicht weiter stören. Für Jugendliche ist allerdings auch die USK-Version ungeeignet. Neben der düsteren Atmosphäre stechen einige Abschnitte nämlich mit viel Blut, heftig zerlegten Pixelleichen oder gar aufgespießten Köpfen heraus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die finale Ladenfassung und erlebten keine Probleme oder Abstürze. Auch die auf PlayStation 3 und Xbox 360 auftretenden Ruckler waren auf dem PC seltener. Einzig Tearing-Effekte und der bei einigen Spielern auftretende Streaming-Bug trüben die Shooter-Freude. Erstere lassen sich verschmerzen, wie es hingegen um den Bug steht, erfahren Sie im Extrakasten auf dieser Seite.

PRO UND CONTRA

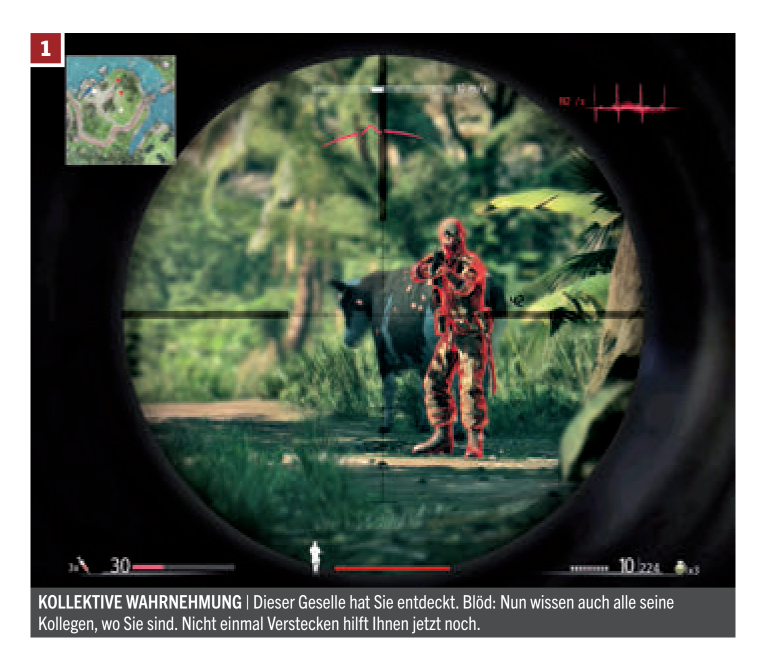
- + Shooter-Kost der alten Schule
- + Einige nette Rätsel
- + Atmosphärisch starke Passagen
- + Etwas konfuse, aber gute Handlung
- + Abwechslungsreich
- + Gute Grundidee: Zeitmanipulation
- − Technisch etwas altbacken
- − Kaum Eigenständigkeit, viele Elemente oftmals dreist geklaut
- − Nur zwölf Spieler und teils lange Ladezeiten im Mehrspielermodus
- − Zeit-Feature nicht richtig ausgereizt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

Von: Jürgen Krauß

Netter Ansatz, holprige Ausführung – eine gute Idee ist eben nicht alles …



KOLLEKTIVE WAHRNEHMUNG | Dieser Geselle hat Sie entdeckt. Blöd: Nun wissen auch alle seine Kollegen, wo Sie sind. Nicht einmal Verstecken hilft Ihnen jetzt noch.



Sniper: Ghost Warrior

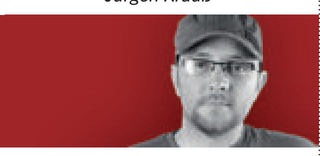
Es gibt viel Positives über **Sniper: Ghost Warrior** zu berichten: Es hat ein interessantes Konzept und ein fantastisches Grafikgrundgerüst, es verfügt über eine mittlerweile schon fast selten gewordene Schnellspeicher-Funktion, es hat traumhaft kurze Ladezeiten und im Abspann läuft tolle Musik. Das war es dann aber auch schon mit den positiven Anmerkungen …

Kurz und knapp: Sniper ist ein Ego-Shooter mit Scharfschützenthematik, wobei wir – anders als der Hersteller – hier bewusst auf das Wort „Simulation" verzichten. Je nach Schwierigkeitsgrad berücksichtigen Sie beim Schießen zwar Faktoren wie Wind, Entfernung, Ballistik und Wetterverhältnisse, darüber hinaus fehlt es jedoch an realistischen Darstellungen. Doch selbst ohne die Nähe zum vermutlich ziemlich langweiligen Dasein eines echten Scharfschützen hätte das Spiel unterhaltsam werden können – wenn es doch zumindest ein wenig mehr Hollywood mitgeliefert hätte. Eine Prise **Duel: Enemy at the Gates** vielleicht. Oder einen Hauch **Full Metal Jacket**. Aber nein, nichts dergleichen. Die schwankende Erzählqualität, die verkorkste KI und jede Menge technischer Schwächen, wie komplett fehlende Geräusche, sprechende Leichen oder ruckelige Animationen machen das Ganze auch nicht gerade besser.

Immer wieder eingestreute Actioneinlagen, in denen wir kurzzeitig einen Sturmsoldaten lenken, versprechen Abwechslung in der mit nur vier Stunden Nettospielzeit eher kurzen Kampagne. Was theoretisch gut klingt, hapert praktisch aber an schlechtem Waffenfeedback und einem zermürbend unfairen Schwierigkeitsgrad. Alles in allem: Potenzial verschenkt. ❑

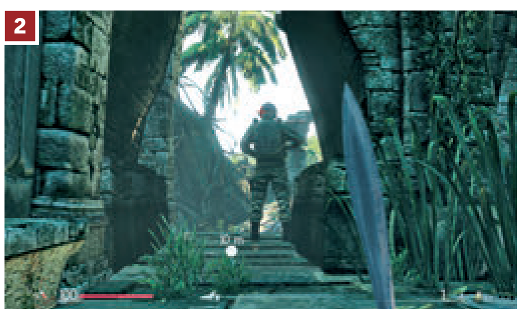
MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Warum bewegt sich das Gras nicht?"

Bei all den nervigen Mängeln hatte ich doch auch gelegentlich (und immer nur ganz kurz) Spaß mit **Sniper** – eine Sache lässt mich allerdings einfach nicht los: Wie kann ich ein Scharfschützenspiel auf Chrome-Engine-Basis machen, bei dem das durchaus hübsche Gras nicht auf Berührung reagiert? Ich marschiere 70 Prozent der Spielzeit durch hüfthohe Sträucher, als wären diese überhaupt nicht vorhanden! Wie soll da echtes Scharfschützenfeeling aufkommen? Und auch der Mehrspielermodus kann nicht überzeugen, zeichnet er sich doch hauptsächlich durch eines aus: Ideenlosigkeit. Schade eigentlich.



SCHLEICH DICH! | An den wenigen Stellen im Spiel, an denen tatsächlich alles so läuft, wie es soll, fühlen Sie sich wie das ultimative Raubtier. Fein!



UND ACTION! | Die Sturmsoldat-Passagen sind unfair, frustrierend und öde – da hätten die Entwickler eindeutig mehr herausholen können.

SNIPER: GHOST WARRIOR



Ca. € 40,-
24. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Publisher: City Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dank Chrome-Engine (**Call of Juarez: Bound in Blood**) solide, aber mit einigen Textur- und Clipping-Schwächen
Sound: Positiv unauffällige Musikkulisse mit an sich guter Sprachausgabe – aber: teils dämliche Dialoge, abgeschnittene Sätze und fehlende Geräusche
Steuerung: Shooter-Standard mit Maus und Tastatur, um ein paar scharfschützenspezifische Funktionen (Luftanhalten) erweitert – funktioniert tadellos!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 ideenlose Spielmodi auf 6 Mehrspielerkarten
Zahl der Spieler: 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

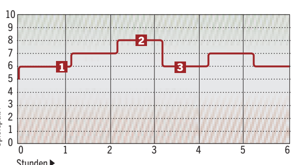
Minimum: 3,2 GHz, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista, 7), Nvidia 6800 oder Ati X1650 mit 256 MB und Shader Model 3.0, 6 GB HD, Windows XP (SP3)/Vista (SP1)/7, Steam

JUGENDEIGNUNG

USK: Sniper ist zurecht freigegeben ab 18 Jahren. Das Spiel dreht sich ums virtuelle Töten von Menschen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Die getestete Verkaufsversion leistete sich keinen einzigen Absturz und lief den gesamten Testzeitraum über rund und stabil.

PRO UND CONTRA

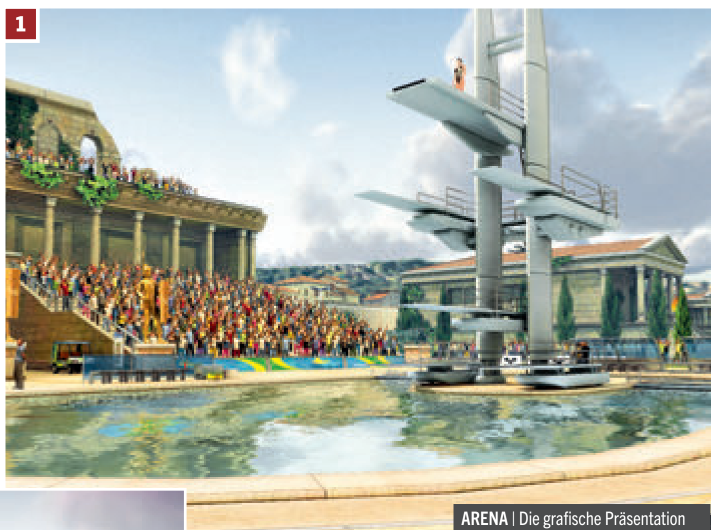
+ Schnellspeicher-Funktion und extrem kurze Ladezeiten
+ Wenn mal „aus Versehen" alles funktioniert, wie es soll: super Atmosphäre
+ Solides Technikgerüst …
− … in dem sich trotzdem viele Fehler verstecken
− Langweilige Inszenierung und öde umgesetzte Action-Passagen
− Spielerische Herausforderung nur durch unfair postierte Gegner

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**

Von: Sascha Lohmüller

Viel zu heiß für Leichtathletik? Kein Problem, mit Summer Challenge funktioniert's auch im Keller.



ARENA | Die grafische Präsentation ist wirklich hübsch, leider kosten die Teamnamen Atmosphäre.



HAKELIG | Manche Disziplinen (wie hier das Turmspringen) verkommen mit der Tastatur zum Krampf. Schließen Sie lieber ein Gamepad an.



KURZWEILIG | Fechten ist eine der Disziplinen, die gut unterhalten und die sich auch per Tastatur prima steuern lassen.

Summer Challenge

Leichtathletik-Versoftungen zählen seit jeher zu den bekanntesten und beliebtesten Vertretern der Sportspiele. Schließlich sorgen die Olympischen Sommerspiele alle vier Jahre für Begeisterung. Eine Begeisterung, die bei **Summer Challenge** nicht so recht aufkommen will.

Die Wettkämpfe finden zwar in hübsch modellierten Arenen statt und ein Stadionsprecher sorgt für zusätzliche Atmosphäre, die restliche Präsentation jedoch hinkt hinterher. Es gibt keine bekannten Sportler, keine Original-Stadien oder anderweitige Lizenzen und Sie verkörpern nicht einmal eine Nation Ihrer Wahl, sondern nur Teams mit Namen wie „Buccaneers" oder „Wild Hogs". Hier geht jede Menge Olympia- oder WM-Feeling flöten.

In spielerischer Hinsicht bietet **Summer Challenge: Athletics Tournament**, wie der Titel in voller Länge heißt, im Grunde das, was wir von den zahlreichen Olympia-Spielen der letzten Jahre oder Jahrzehnte gewohnt sind. Einige der Disziplinen sind recht unterhaltsam, andere wiederum nur Lückenfüller oder fast schon nervig. Immerhin schafften es mit Trampolinspringen und Bogenschießen zwei Sportarten ins Spiel, die noch unverbraucht wirken.

Auch bei der Steuerung setzt **Summer Challenge** auf Bewährtes, es kommt entweder auf rhythmisches oder schnelles Tastendrücken an. Während sich etwa Bogenschießen oder die Sprintwettbewerbe mit Maus und Tastatur hervorragend steuern lassen, empfehlen wir bei Disziplinen wie Turmspringen ein Gamepad. Es sei denn, Sie wollen sich die Finger verknoten.

So kurzweilig Karriere- und Wettkampfmodi auch sein mögen, sein volles Potenzial entfaltet **Summer Challenge** erst im Duell gegen menschliche Spieler. ❑

MEINE MEINUNG |

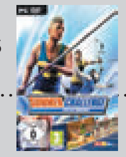
Sascha Lohmüller



„Netter Zeitvertreib, mehr aber auch nicht"

Dass **Summer Challenge** keine offiziellen Lizenzen zu Sportlern, Veranstaltungen oder Austragungsorten an Bord hat, wusste ich. Aber warum kann ich anders als im Vorgänger keine Länder vertreten, sondern nur Teams, die nach Football klingen? Für mich persönlich kostet so etwas enorm Atmosphäre, trotz einer sonst recht ordentlichen Präsentation. Spielerisch bietet **Summer Challenge** aber das, was man von Leichtathletik-Spielen gewohnt ist. Einige Disziplinen machen Spaß, bei anderen will man das Gamepad wegschmeißen. Ein solches kann ich übrigens nur empfehlen, einige Disziplinen verkommen sonst zum Krampf.

SUMMER CHALLENGE: ATHLETICS TOURNAMENT



Ca. € 30,-
28. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: 49 Games
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Protect DVD, die Disc muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Stadien, ansehnliche Sportler, repetitive Fan-Animationen
Sound: Dank Zuschauern und Sprecher stimmige Stadion-Atmosphäre
Steuerung: Maus und Tastatur unterstützt, Gamepad empfohlen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einzeldisziplinen und mehrere Wettkampfarten (Zehnkampf etc.)
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

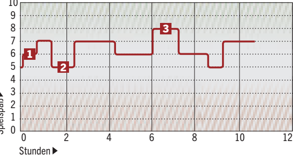
Minimum: Athlon 64 X2 5000+ / Core 2 Duo E6300, 1 GiByte RAM, Radeon HD 3850 / Geforce 8600 GTS
Empfehlenswert: Athlon II X2 250 / Core 2 Duo E8200, 2 GiByte RAM, Radeon HD 4850 / Geforce 9800 GTX

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
In den Disziplinen geht es um den sportlichen Wettkampf, auch wenn Pfeil & Bogen sowie Speere mit von der Partie sind. Personen kommen selbstverständlich nicht zu Schaden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:30



Während unseres Tests mit der Review-Version kam es zu keinerlei Abstürzen. Bugs oder andere Fehler im Spielablauf konnten wir ebenfalls nicht beobachten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ansehnliche grafische Präsentation, schöne Arenen
- ➕ Gute, stimmungsvolle Soundkulisse
- ➕ Kurzweilige, unterhaltsame Disziplinen (Fechten, Bogenschießen)
- ➖ Nervige, langatmige Disziplinen (1.500-Meter-Lauf, Turmspringen)
- ➖ Keine Nationen, keine Lizenzen, dadurch kaum Atmosphäre
- ➖ Mitunter schlecht umgesetzte Maus- und Tastatur-Steuerung
- ➖ Weniger Disziplinen als im Vorjahr

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

REALISTISCH SOLL ES SEIN | In der Militärsimulation bekämpfen Sie Gegner auf weite Entfernungen. Wer eine actionlastige Ballerei erwartet, ist hier falsch.

Arma 2: Operation Arrowhead



Von: Robert Horn

Die letzte große Militärsimulation wächst über sich hinaus – und stolpert über alte Hürden.

Die **Armed Assault**-Reihe gehört zu einer selten gewordenen Art Spiele. Sie hat sich der möglichst authentischen Simulation von Kriegsszenarien verschrieben, pfeift auf simples, eingängiges Gameplay und fordert Spieler, die komplexe Steuerung in einer riesigen Welt stundenlang zu erlernen, bevor erste Erfolge sichtbar werden. In Zeiten schneller und eingängiger Shooter wie **Modern Warfare 2** sicherlich kein leichtes Vorhaben. Hinzu kommt, dass die Spiele, zuletzt **Arma 2**, von unsäglichen Fehlern geplagt waren, die Missionen unlösbar machten und zu wirren Situationen mit der künstlichen Intelligenz führten. Jetzt, ein gutes Jahr später, legt Entwickler Bohemia Interactive nach. Mit **Operation Arrowhead** kommt ein eigenständig laufendes Add-on auf den Markt, das das Hauptspiel in puncto Präsentation und Missionsdesign klar in den Schatten stellt. Ein großes Aber bleibt dennoch.

Nach Takistan geht es. So uninteressant wie der Name ist auch die Hintergrundgeschichte, die Sie in den Konflikt in dem fiktiven orientalisch anmutenden Land führt.

Anders als im Hauptspiel schlüpfen Sie dieses Mal in die Rollen mehrerer amerikanischer Soldaten, etwa Panzerkommandant Ben Hererra oder Infanterist Terry Graves. So stellen die Entwickler sicher, dass die Spieler die gesamte Palette der virtuellen Kriegsführung zu Gesicht bekommen. Das merken Sie schon recht früh im Spiel, denn bereits in der zweiten Mission dürfen Sie die Kontrolle über einen Panzer der Marke M1 Abrams und mehrere Bradley-Schützenpanzer übernehmen und durch Feindesland patrouillieren. Später stehen etwa Scharfschützeneinsätze, Helikoptereinsätze oder Drohnensteuerung auf dem Missionsplan. Bohemia Interactive hat sich bei den einzelnen Abschnitten sichtbar Mühe gegeben, den Spielern modernes Kriegsgerät an die Hand zu geben und mit kreativen Aufträgen für Abwechslung zu sorgen. In diesen Belangen steckt **Operation Arrowhead** seinen Vorgänger locker in die Tasche.

Das liegt unter anderem daran, dass in jeder Mission meist etwas Unvorhergesehenes passiert, sodass Sie Ihre Kräfte in eine ganz andere Richtung lenken müssen. Während einer Panzerpatrouille etwa wird vor Ihren Augen ein Transportflugzeug von einer Rakete erwischt und kracht mehrere Kilometer hinter Ihnen in Feindesgebiet. Klar, dass Sie Ihre Tour abbrechen und zu Hilfe eilen!

Oder aber Sie sind gerade dabei, mit einem kleinen Trupp, ausgestattet mit einem hochmodernen Scharfschützengewehr, eine strategisch wichtige Mine einzunehmen und stoßen in den gesicherten Räumen plötzlich auf eine tickende Bombe. Nun müssen Sie in Windeseile den Abschaltcode besorgen, während Sie von allen Seiten weiter von feindlichen Kräften unter Feuer genommen werden. Puristen werden vielleicht meckern, wie wenig ein solches Szenario mit echtem Krieg zu tun hat, doch wir finden, dass dieser Umschwung zu spannenden Aufträgen richtig gut tut! Positiv zu vermerken ist dabei, dass erfüllte Missionsziele nahezu aus-



HARDWAREHUNGRIG | Auf einem modernen Rechner entfaltet das Spiel seine ganze Grafikpracht. Bei mittleren Einstellungen dagegen wird es hässlich.

DIE NÄCHSTE LINKS | Schon früh dürfen Sie in einen Panzer steigen. Schön, wenn nur die KI des Vorgängerpiloten mitspielen würde!

KI-PATZER | Dieser feindliche Soldat rennt stur an uns vorbei – genau wie das Dutzend Kollegen, das ihm folgt.

ABWECHSLUNG | Schön: Immer wieder unterbrechen Ereignisse die Missionen, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Ein echter Fortschritt!

nahmslos und fehlerfrei erkannt wurden. So spielt sich die etwa zehnstündige Kampagne nun deutlich flüssiger.

Dennoch erbt das Add-on unschöne Fehler des Hauptprogramms. So etwa in der gerade angesprochenen Panzer-Mission. Denn noch immer ist die KI der Militärsimulation alles andere als perfekt, viele kleine Schnitzer verzögern das Vorankommen. Sie werden auch in **Operation Arrowhead** nicht umhinkommen, öfter mal frustriert die Flinte ins Korn (oder die Maus an die Wand) zu werfen. Lassen Sie zum Beispiel die KI ans Steuer, erwarten Sie Szenen, die im positivsten Sinne komisch-kurios wirken. Da vollführen Ihre Fahrer gerne mal sinnfreie Pirouetten, schleichen mit Standgas durch die Landschaft oder schaffen es sogar, ihr tonnenschweres Gefährt irgendwie auf den Rücken zu drehen.

Nerviger wird es, wenn plötzlich missionsrelevante Dinge fehlen, sodass Sie – im schlimmsten Fall – einen kompletten Auftrag von mehreren Stunden wiederholen müssen. In unserem Fall verschwand nach einer Zwischensequenz plötzlich unser Panzer. Unmittelbar danach sollten wir an einem Begleitfahrzeug eine Drohne steuern – besagtes Fahrzeug war aber kurz vorher auf einem Baumstumpf hängen geblieben und unerreichbar. Wirklich ärgerlich dabei ist, dass ebensolche Fehler schon im Hauptprogramm zu finden waren und noch immer nicht anständig entfernt wurden. Ähnliches gilt auch für die gegnerische KI, die Sie einmal auf mehrere hundert Meter präzise niederstreckt, an anderer Stelle aber keine drei Meter an Ihnen vorbeijoggt. All das sind bekannte **Arma**-Fehler, die wirklich nicht mehr sein müssen!

Trotz einiger Verbesserungen hinkt **Arma 2: Operation Arrowhead** jedem modernen Shooter hinterher. Selbst wenn die Serie, die in der Tat in ihrer Art einzigartig ist, für sich den Titel der Militärsimulation beansprucht, ist dies kein Grund, Trends und Einflüsse anderer Spiele komplett zu ignorieren. Noch immer herrscht dieselbe staubtrockene Präsentation, die unsausgegorene und viel zu komplizierte Steuerung. Seit Jahren hält Bohemia Interactive störrisch an seinem Konzept fest, immer mit dem Vermerk, dass es den Profispielern und Hardcorefans so gefalle. Noch immer ist die Hürde für Einsteiger (trotz guten Tutorials!) nahezu unüberwindlich, selbst Kenner der Serie freuen sich sicherlich über ein wenig mehr Modernität in Präsentation und Gameplay. Genau das würde der Serie gut tun und zeigen, dass Militärsimulationen nicht ausschließlich in die Hände der ganz wenigen, leidensfähigen Enthusiasten gehören. ❑

MEINE MEINUNG |

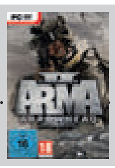
Robert Horn



„Die Serie tritt auf der Stelle."

In Sachen Missionskreativität ist das Add-on ein Riesenschritt in die richtige Richtung, aber die peinlichen Versuche von Zwischensequenzen sind schon fast rührend. Sie sind symptomatisch für den unbeholfenen Versuch der Entwickler, ein wenig Moderne in ihr angestaubtes Spiele-Äußeres zu zwingen. Denn die Präsentation und Eingängigkeit von **Arrowhead** hinkt der Zeit so weit hinterher, dass ich um ein unrühmliches Ende der Serie fürchte, wenn sich da nicht bald was tut. Das darf nicht passieren. Denn das Herz der Simulation, das Gefühl, im virtuellen Krieg zu stecken, das kriegt sonst keiner so hin.

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD



Ca. € 30,-
25. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Bohemia Interactive
Publisher: Peter Games
Sprache: Englische Vertonung mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: **Operation Arrowhead** nutzt den Securom-Kopierschutz und verlangt zum Spielen die DVD im Laufwerk.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grandiose Fahrzeugmodelle, tolle Landschaften, aber leblos wirkende Figuren
Sound: Uralt-Sound ohne Höhepunkte
Steuerung: Altbackene Steuerung mit Komfortmängeln

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Diverse Modi, darunter Koop-Missionen oder groß angelegte Schlachten mit vielen Spielern
Zahl der Spieler: Über 60

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

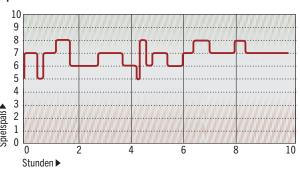
Minimum: Intel P4 3,2 GHz/AMD A64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7800/ Radeon HD2900
Empfehlenswert: Intel Core2Duo Quad Q9300/AMD Phenom X4 9950, 4 GB RAM, Ati Radeon HD 3800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Arrowhead ist eine Militärsimulation. Gegner treffen Sie meist auf weite Entfernungen, Bluteffekte sind vorhanden, jedoch nicht übertrieben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 9:50



Während unseres Tests kam es zu einigen Abstürzen, einmal funktionierte ein Spielstand nicht mehr. Im Vergleich zum Vorgänger lief **Arrowhead** aber verhältnismäßig stabil.

PRO UND CONTRA

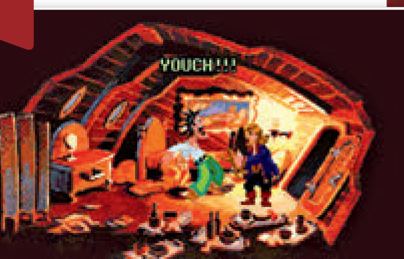
- ➕ Riesige Spielwelt
- ➕ Solider Umfang für ein Add-on
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Realismus und hoher Schwierigkeitsgrad fordern Profis.
- ➖ Noch immer massiv fehlerhafte KI, besonders der Panzerfahrer
- ➖ Altbackene Präsentation
- ➖ Umständliche Steuerung
- ➖ Kleinere Bugs und Designschnitzer
- ➖ Hohe Einstiegshürde

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

Von: Felix Schütz

So müssen Remakes aussehen: Das Kult-Spiel war niemals schöner!





AUS ALT MACH NEU | Mit einem Druck auf die F1-Taste darf man jederzeit zwischen der HD-Fassung und dem Originalspiel von 1991 (Bild links) wechseln. Das sieht nicht nur super aus, sondern verdeutlicht auch gut, mit wie viel Liebe zum Detail die Figuren und Hintergründe restauriert wurden.

Monkey Island 2 Special Edition





Dass die kultigen **Monkey Island**-Spiele zur Adventure-Allgemeinbildung gehören, ist hinlänglich bekannt. **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** gilt dabei als der beste Teil der Reihe. Und genau diesen darf man nun als feines HD-Remake genießen!

Der Spielablauf ist der gleiche wie vor 20 Jahren: Der junge Pirat Guybrush Threepwood macht sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Schatz Big Whoop. Dabei heftet sich erneut sein Erzfeind, der Zombiepirat LeChuck, an seine Fersen. So knobelt und quasselt Guybrush sich kreuz und quer durch die Karibik, um seine Haut zu retten. Dabei gilt auch im Remake: Die Story wirkt zuweilen etwas konfus und manche der witzigen Nebencharaktere kommen in der Geschichte einfach zu kurz. Doch trotzdem ist der Humor so grandios wie eh und je – kaum ein anderes Adventure bietet solchen Sprachwitz! Dass manche Rätsel etwas unlogisch ausfallen, ist zu verschmerzen, denn Lucas Arts integrierte dafür eine praktische Rätselhilfe und eine Hotspot-Anzeige.

Auch die Grafik des Spiels wurde kräftig überarbeitet: Hintergründe und Charaktere erstrahlen nun als feine HD-Zeichnungen, zudem wurden viele Umgebungsanimationen eingefügt. Wer mag, darf trotzdem jederzeit per Tastendruck zum Originalspiel umschalten, ein cooler Effekt. Sämtliche Dialoge sind von großartigen englischen Sprechern vertont – wer kein Englisch beherrscht, kann zumindest deutsche Untertitel zuschalten. Lucas Arts überarbeitete auch die Maus-Steuerung, sie funktioniert nun viel besser als im Remake des Vorgängerspiels! Das Highlight für echte Fans: An vielen Stellen im Spiel darf man einen optionalen Audiokommentar der **Monkey Island**-Schöpfer zuschalten – sehr lustig und informativ! ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Der Wunsch vieler Fans geht in Erfüllung."

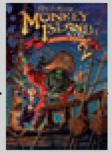
Am Remake des ersten **Monkey Island** habe ich ziemlich rumgemeckert. Doch bei der Special Edition des zweiten Teils finde ich kaum noch Kritikpunkte: Lucas Arts spendiert endlich eine zeitgemäße Maussteuerung und zudem kann ich die feine Sprachausgabe nun auch im Originalspiel genießen. Besonders gefreut habe ich mich aber über den Audiokommentar: Die Anekdoten von Schafer, Gilbert und Grossman verstehen zwar nur echte Fans, doch das ist okay – denn für genau solche Spieler ist dieses Remake gedacht. Und wer **Monkey 2** tatsächlich noch nicht kennt, hat nun wirklich keine Ausrede mehr. Kaufen, Kult!



KOMFORTABEL | Ein längerer Druck auf die rechte Maustaste öffnet dieses Halbkreis-Menü, in dem sich alle sinnvollen Aktionsverben befinden.

BACKSTAGE | Die Guybrush-Väter Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman geben in manchen Szenen ihre Kommentare zum Besten. Toll für Fans!

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE



Ca. € 9,-
7. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Lucas Arts
Publisher: Lucas Arts
Sprache: Englische Sprachausgabe, mehrsprachige Bildschirmtexte
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über die Online-Plattform Steam lauffähig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die hochauflösenden Hintergründe und Charaktere sehen hübsch aus, allerdings sind manche Figuren unverändert steif animiert.
Sound: Die meisten Sprecher sind klasse besetzt, vor allem Guybrush und LeChuck klingen großartig. Die neu eingespielte Musik ist wunderbar.
Steuerung: Überarbeitete, moderne Maussteuerung und eine solide Hotspotanzeige. Laufwege lassen sich leider nicht abkürzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

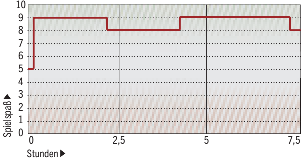
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3 GHz/Athlon 64 3000+, 256 MB (512 MB unter Vista/Win7), 128-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zuweilen zeigt das Spiel morbiden Humor, in einer Szene verliert ein Charakter beispielsweise zwei Gliedmaßen. Doch selbst solche Momente werden stets ironisch dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Download über Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 7:30



Keinerlei Bugs oder Abstürze

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverändert großartiger Humor
- ➕ Sehr gute englische Vollvertonung
- ➕ Schön gezeichnete HD-Grafik
- ➕ Jederzeit Wechsel zum Originalspiel von 1991 möglich
- ➕ Tolle, neu eingespielte Musik
- ➕ Gute, überarbeitete Steuerung
- ➕ Dezente Hotspot-Anzeige
- ➕ Nützliches Hilfe-System
- ➕ Cooler, lustiger Audio-Kommentar
- ➕ Sehr günstiger Preis
- ➖ Vorspann und Credits des Originals wurden gestrichen, ebenso der leichte Schwierigkeitsgrad
- ➖ Einige absurde Rätsellösungen
- ➖ Teils schwache Animationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**


Folge dem Stern!

Von: Thorsten Küchler

Überraschung: Das Spiel zum Pixar-Film macht nicht nur Kindern viel Spaß!



1 **GUTER START** | Der erste Level des Story-Modus überrascht mit netten spielerischen Einfällen.

2 **DOPPELTER SPASS** | Im Splitscreen-Modus kommen die kooperativen Aufgaben noch besser zur Geltung.

3 **WUNDERTÜTE** | Die Spielzeugkiste motiviert langfristig und ist die eigentliche Stärke des Titels.

Toy Story 3: Das Videospiel

Die Filmdatenbank imdb.com führt den Animationsfilm **Toy Story 3** auf Platz 6 ihrer ewigen Bestenliste. Im Klartext: Das neueste Pixarwerk ist ein Geniestreich! Eine solch hohe Reputation wird das zugehörige PC-Spiel zwar nicht erreichen, aber es ist weitaus besser, als so mancher „Lizenzspiele taugen nichts"-Skeptiker glauben mag.

Toy Story 3: Das Videospiel besticht besonders durch seine pfiffigen Ideen: Jede Mission der irrwitzigen Action-Sause spielt sich anders, jeder Level stellt neue Genre-Einflüsse in den Vordergrund. Cowboy Woody, seine Freundin Jessie und der Weltraumheld Buzz erleben in den acht Abschnitten des Story-Modus abwechslungsreiche Abenteuer: Mal schleicht das Trio in einer Art „Splinter Cell light" an den Scheinwerfern von Plastikpolizisten vorbei, mal stehen wilde Schussgefechte mit Aliens auf dem Programm.

Trotz des Action-Schwerpunkts knacken Sie an einigen Stellen auch kleinere Rätsel. Deren Lösung erfordert zumeist kooperatives Denken und Handeln. Denn jede der drei Hauptfiguren hat individuelle Stärken: Buzz wuchtet seine Freunde auf ansonsten unerreichbare Plattformen, Jessie beherrscht akrobatische Tricks und Woody schwingt sich dank seiner Peitsche im Indiana-Jones-Stil über Abgründe. Solisten wechseln auf Tastendruck zwischen den Helden hin und her. Deutlich mehr Spaß macht das Talente-Kombinieren jedoch im jederzeit aktivierbaren Splitscreen für zwei Spieler.

Nach dem Absolvieren der Story ist der Spaß aber noch lange nicht vorbei. Denn das eigentliche Highlight ist die sogenannte Spielzeugkiste: In diesem separaten Modus turnen Sie durch eine offene Spielwelt, nehmen Missionen an, kaufen Spielsachen ein und schalten Extras frei. Somit ist die Spielzeugkiste also eine kindgerechte Disney-Version des **Grand Theft Auto**-Prinzips.

Und weil sich **Toy Story 3: Das Videospiel** auch in Sachen Technik keine groben Schnitzer erlaubt, reicht es zwar nicht zum Geniestreich, aber zum Geheimtipp für Junge und Junggebliebene. ❑

MEINE MEINUNG |

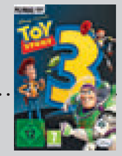
Thorsten Küchler



„Dieses Spielzeugland ist eine Reise wert!"

Meine Erwartungen an **Toy Story 3: Das Videospiel** waren herzlich gering – doch die Lizenz-Software stellte sich als liebevoll gemachte Unterhaltung heraus! Besonders für die Spielzeugkiste gebührt den Machern ein dickes Lob: Denn das urkomische Kinder-**GTA** beweist, dass aus der Open-World-Thematik mehr herauszuholen ist als Mord und Totschlag. Schade jedoch, dass der Story-Modus im Vergleich etwas hinterherhinkt: Die Handlung ist nur Stückwerk, der Umfang mit vier Stunden sehr gering. Nichtsdestotrotz ist **Toy Story 3** ein Spiel, das sowohl Kindern als auch Erwachsenen viel Spaß bereiten wird.

TOY STORY 3: DAS VIDEOSPIEL



Ca. € 30,-
12. Juli 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Software
Publisher: Disney Interactive
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Keine Online-Registrierung. Das Spiel läuft nach der Installation auch ohne eingelegten Datenträger.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kunterbunte, aber nicht besonders detaillierte Optik im typischen Stil der Kinovorlage
Sound: Gute Synchronsprecher, stimmungsvolle Musik
Steuerung: Mit der Tastatur etwas unkomfortabel, wir empfehlen daher die Nutzung eines Gamepads.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer, jederzeit aktivierbarer Splitscreen-Modus
Zahl der Spieler: Bis zu 2 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

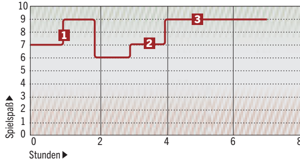
Minimum: Pentium 4 mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB VRAM, 6 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Freigabe erscheint uns etwas merkwürdig, denn **Toy Story 3** ist mit seiner niedlichen Grafik durchaus auch für Kinder unter zehn Jahren geeignet. Einzig einige Rätsel-Aufgaben dürften die Kleinen überfordern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Das Spiel lief ohne Probleme: Es gab keine Abstürze und keine Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ebenso einfalls- wie abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Fängt die Atmosphäre der berühmten Kinovorlage prima ein
- ➕ Spielzeugkisten-Modus unterhält auch nach dem Ende der Story-Levels noch für lange Zeit
- ➕ Spaßiger Koop-Modus
- ➕ Dank mehrstufiger Hilfefunktion kommt auch bei Kindern und Einsteigern kein Frust auf
- ➖ Steuerung in einigen Passagen zu schwammig und ungenau
- ➖ Wenig spielerischer Tiefgang
- ➖ Story-Modus sehr kurz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Von: Christian Schlütter

Das Remake des Klassikers wirkt trotz schicker, neuer Optik unzeitgemäß.



INFIZIERT | In **Alien Breed: Impact** legen Sie sich mit ekligen Aliens an, die wie ein Virus das Schiff befallen.

BLAUES LICHT | Die Umgebungen im Spiel sehen dank Unreal Engine 3 toll aus und überzeugen mit individuellen Lichteffekten.

SPAZIERGANG | Ihr Held muss in einem Level in den Weltraum hinaus. Um ihn herum zerbricht das Schiff.

Alien Breed: Impact

Anfang der 1990er-Jahre fackelte Team 17 mit **Alien Breed** ein grandioses Science-Fiction-Action-Feuerwerk ab. Knapp 20 Jahre später feiert die Serie Wiederauferstehung. Erst auf der Konsole mit **Alien Breed: Evolution**, jetzt auf dem PC mit dem beinahe identischen **Impact**. Viel hinzugelernt hat der Action-Shooter in all der Zeit aber anscheinend nicht.

Alien Breed: Impact hinterlässt zumindest optisch einen bleibenden Eindruck. Dank der Unreal Engine 3 sehen sowohl Charaktere als auch Umgebungen und Feinde rund und detailliert aus. Auch die Explosionen überzeugen – und das sollten sie auch. Denn der Standardsatz „An jeder Ecke explodiert irgendetwas" ist hier wahrer denn je. Das dürfte davon kommen, dass die Story von **Alien Breed: Impact** Sie auf ein Raumschiff versetzt, das ohne Vorwarnung auf ein zweites, riesiges Raumgefährt gedonnert ist und jetzt Stück für Stück auseinanderfällt. Gleichzeitig wird Ihre Weltraumschüssel von fiesen, insektenähnlichen Aliens überfallen. Ja, Sie dürfen sagen, dass Sie das schon mal gehört haben. So ziemlich in jeder Sci-Fi-Story seit **Alien**.

Genauso wenig subtil wie die Hintergrundgeschichte ist auch das Gameplay von **Alien Breed: Impact**. Sie schleichen durch Korridore, spielen den Kammerjäger und erfüllen in hunderten Varianten immer wieder dieselbe Aufgabe: „Benutze Terminal X!" Wie oft diese Arbeitsanweisung im Spiel vorkommt, ist fast schon lächerlich. Schwerer wiegt aber, dass auch die Kämpfe nicht sonderlich viel Spaß machen. Zwar gibt es verschiedene Arten von Aliens mit unterschiedlichen Angriffsarten. Sie fühlen sich aber trotz der schwammigen Steuerung zu keiner Zeit wirklich bedroht. Die Krabbelviecher erscheinen nämlich schön der Reihe nach aus Boden- oder Wandlöchern und lassen sich eines nach dem anderen beseitigen. Schweißtreibende Massenanstürme wie zum Beispiel bei **Alien Shooter** suchen Sie vergebens. Immerhin dürfen Sie Ihre Waffen im Gegensatz zur Konsolenversion in mehreren Stufen upgraden. Speichern geht allerdings nur an bestimmten Stationen. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Für mich ein wenig zu viel Nostalgie!"

Meine Güte! Während ich bei **Dead Space** einen Ingenieur spiele, mich aber wie ein Shooter-Held fühle, ist es bei **Alien Breed: Impact** genau umgekehrt. „Benutze Terminal X", „Schalte Turbine Y an" und so weiter und so fort. Immer die gleichen Aufgaben und dazwischen lahme Schießereien – ein Missionsdesign, das sich in 20 Jahren kein bisschen weiterentwickelt hat. Selbst das Upgrade-System machen Konkurrenten wie **Alien Shooter** oder **Shadowgrounds** besser. Wer nur in Nostalgie schwelgen will, der greife bitte zu **Alien Breed: Impact**. Wer ein gutes Spiel will, nimmt mit den Genre-Kollegen vorlieb.

ALIEN BREED: IMPACT



Ca. € 15,-
3. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Team 17
Publisher: Team 17
Sprache: Deutsch (Text), Englisch (Ton)
Kopierschutz: Steam-Anbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Effekte und Gegnermodelle, tolle Explosionen und Partikeleffekte
Sound: Die Stimmen der Protagonisten sind passend gewählt, die Musik bleibt das ganze Spiel über unscheinbar.
Steuerung: Die Maussteuerung fühlt sich extrem schwammig an, die Kamerasteuerung ist unbrauchbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus mit drei Herausforderungen und freiem Spielmodus
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

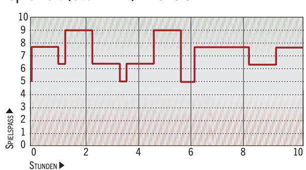
Minimum: Pentium 4 3,2 GHz/Athlon 64 3000+, 2 GB RAM, Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon X2 6000+, 4 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 2900 XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht von der USK getestet. Sie plündern die Leichen von verstorbenen Crew-Mitgliedern. Ansonsten fließt nur Alien-Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 120
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten die fertige Review-Version 120 über Steam. Abstürze oder grobe Bugs traten während der gesamten Spielzeit nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Unreal-Engine-3-Grafik
- ➕ Spielumgebungen vollgepackt mit Explosionen und Effekten
- ➕ Nostalgie für alle, die vor 20 Jahren den ersten Teil spielten
- ➖ Langweiliges Gameplay, immer die gleichen Aufgaben
- ➖ Kämpfe fühlen sich lahm und wenig actionreich an
- ➖ Upgrade-System ist nur oberflächlich und wenig motivierend
- ➖ Speichern nur an bestimmten Stellen im Spiel möglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**



MOBILE WIRELESS
GAMING MOUSE

KABELLOS, LAG-FREI, 2.4 GHZ


MAUSTASTEN DOPPELBELEGUNG
EASYSHIFT[+]

NEVER STOP PLAYING
AUFLADBAR (USB)

MULTIMEDIA + MAKRO PRESETS
MAKRO MANAGER





BLAUE
STATUS-LED

FÜR LINKS-UND
RECHTSHÄNDER

GRIPTECH
SEITENFLÄCHEN

ANSCHLUSS FÜR
USB-LADEKABEL



DOPPELBELEGUNG DER MAUSTASTEN

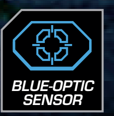
Die ROCCAT™ Pyra ist als erstes Produkt mit dem innovativen EasyShift[+] Button ausgerüstet. So heißt die praktische Seitentaste an der Maus, mit der die Pyra auf einen Schlag ihre Funktionen verdoppeln kann. Halte einfach den EasyShift[+] Button gedrückt, um die Zweitbelegung für alle anderen Maustasten + Scrollrad zu aktivieren.

AUCH ERHÄLTLICH ALS KABELGEBUNDENE VERSION











WWW.ROCCAT.ORG



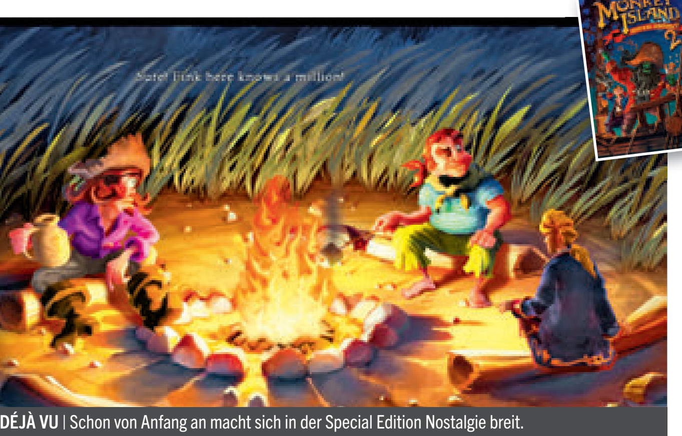
DIE „ROCCSTARS OF GAMING“ LIVE
AUF DER GAMESCOM 2010 IN KÖLN

VOM 18.-22.08.2010

ENTERTAINMENT AREA: HALLE 9.1 A041
BUSINESS-CENTER: HALLE 4.1 G030

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



DÉJÀ VU | Schon von Anfang an macht sich in der Special Edition Nostalgie breit.


FIESES FINALE | Im großen und überraschenden Endteil des Spiels kommt es zum Showdown.

NEUZUGANG

Monkey Island 2 SE

Die Special Edition von **Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge** nimmt Platz auf dem heißen EKF-Stuhl. Wird es endlich wieder ein reinrassiges Adventure in unsere Bestenliste schaffen?

Die Pro-Argumente

Augenscheinlichster Vorzug von **Monkey Island 2 Special Edition: Le Chuck's Revenge** ist die überarbeitete Optik in feinstem HD. Hinzu kommt, dass das Kult-Adventure nun von vorne bis hinten vertont ist. Und das diesmal sogar im Original-Modus, in den Sie jederzeit umschalten können. Auch die neu eingespielte Musik überzeugt. Wer nach dem Remake des ersten Teils die Steuerung fürchtet, dem sei Entwarnung gegeben: LucasArts hat hier nachgebessert. Sowohl das Inventar als auch die Hotspot-Anzeige und die Navigation wurden überarbeitet und funktionieren jetzt gut. Über jeden Zweifel erhaben bleibt in **Monkey Island 2** der Humor. Skurrile Charaktere, eine verrückte Story und geschliffene Dialoge – hier stimmt alles. Und wer als echter Fan noch ein wenig mehr lachen will, der schaltet den Audio-Kommentar von Dave Grossman, Ron Gilbert und Tim Schafer hinzu. Super!

Die Kontra-Argumente

Die Animationen kommen teilweise etwas hakelig daher und die Abkürzung durch einen Doppelklick fehlt. Außerdem sind die Laufwege teils recht lang und einige Rätsel sind wirklich absurd.

Das Ergebnis

Es ist tatsächlich passiert! Alle acht Redakteure sprachen sich für die Aufnahme von **Monkey Island 2 Special Edition: Le Chuck's Revenge** in den Einkaufsführer aus. Damit bekommt das Remake auch den Editors' Choice Award. *(cs)* ❑

Vorgestellt: Hardcore-WW2-Runden-Strategiespiele

Es gibt Genres, die sind in der Spielebranche und in Spielemagazinen permanent unterrepräsentiert. Entweder weil die Zielgruppe und damit das Leserinteresse zu klein ist, oder weil die Nischentitel im Bombast der Großproduktionen untergehen. Von Zeit zu Zeit wollen wir Ihnen an dieser Stelle Genres und Sub-Genres vorstellen, die Sie sonst kaum im Heft finden – und Ihnen gleich einige herausragende Vertreter der jeweiligen Sparte ans Herz legen. Diesen Monat auf dem Präsentierteller: Hardcore-Runden-Strategiespiele im Zweiten Weltkrieg. *(cs)* ❑



Panzer General 2

Die wohl bekannteste Serie zum Thema ist mittlerweile uralt, bietet aber Zugänglichkeit und Spieltiefe und lässt sich dank Emulatoren wie Dosbox immer noch problemlos spielen. Empfehlenswert!

Untergenre: Runden-Strategie | USK: Ab 16 Jahren
Hersteller: SSI | Wertung: 84

Hearts of Iron 3

Streng genommen ein Echtzeit- und kein Runden-Strategiespiel. Für Freunde solcher Spiele trotzdem einen Blick wert. Schwer, hässlich und unzugänglich, aber mit großer Spieltiefe.

Untergenre: Echtzeit-Strategie | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: Koch Media | Wertung: 64



Axis & Allies

Basierend auf dem besonders in Amerika bekannten Brettspiel, schieben Sie hier Einheiten hin und her und geben den großen General. Das letzte reine Runden-Strategiespiel der Serie erschien 1998. 2004 brachte Atari einen Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie heraus.

Untergenre: Runden-Strategie | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: CDV | Wertung: keine



Strategic Command 2: Blitzkrieg

Im Vergleich zu Genrekollegen recht zugängliches Runden-Strategiespiel des Spezialisten-Studios Battlefront aus dem Jahre 2006. Neben reiner Kriegsführung ist hier auch Diplomatie und Forschung angesagt. Übersichtliche Menüs und Einsteiger-Szenarios inklusive.

Untergenre: Runden-Strategie | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: Kalypso Media | Wertung: keine

Making History: The Calm and the Storm

Wer wirklich alle Fäden in der Hand halten will, der braucht dieses Spiel. Über 200 verschiedene Nationen dürfen Sie in **Making History** durch den Zweiten Weltkrieg führen – jede mit detailgetreu nachgestellten Eigenheiten. Der Nachfolger erschien am 11. Juni über dtp.

Untergenre: Runden-Strategie | USK: Nicht getestet
Hersteller: -- | Wertung: keine

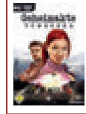


Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

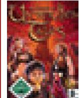
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



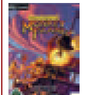
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



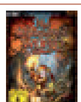
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

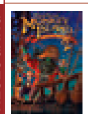
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

NEUZUGANG



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



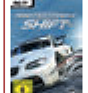
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



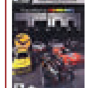
Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

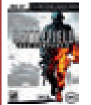
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



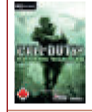
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



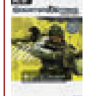
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



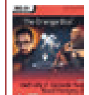
Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

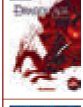


Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

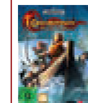
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

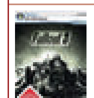
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



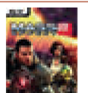
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie eine gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



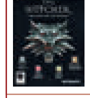
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



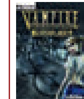
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



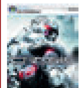
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Stefan empfiehlt



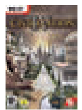
Ghost Recon: Advanced Warfighter 1+2
Getestet in Ausgabe: 07/06 + 08/07

Taktisch anspruchsvolle Shooter-Gefechte zählten seit jeher zu den Stärken der **Ghost Recon**-Reihe. Angesiedelt im bekannten **Tom Clancy**-Universum, bekämpfen Sie mit der namengebenden internationalen Anti-Terror-Einheit „Ghost" Gangster und Bösewichter auf der ganzen Welt. Leider war die Steuerung der wackeren Squad-Einheit und auch die optische Präsentation lange Zeit eher bescheiden. Mit **Advanced Warfighter** änderte sich dies jedoch. Mit allerlei Hightech-Schnickschnack für Ihre Truppe, eingängiger Bedienung und schmucker Optik macht die Terroristen-Hatz auch heute noch richtig viel Spaß. Ubisofts Doppelpack mit **Advanced Warfighter** und **Advanced Warfighter 2** ist für schlanke 10 Euro erhältlich, ein echtes Schnäppchen für Taktik-Fans. Im ersten Teil müssen Sie sich in knackig schweren Missionen beweisen, ungeduldige Spieler seien daher gewarnt. Der Nachfolger spielt sich dagegen wesentlich leichter – für Profis fast schon zu seicht. Besonders viel Spaß bereiten die beiden Koop-Kampagnen.

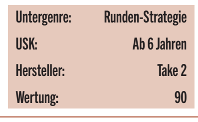
Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	84 % (1)/83 % (2)

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4
Getestet in Ausgabe: 01/06
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

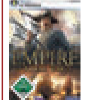


Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



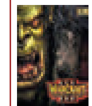
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



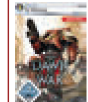
Sins of a Solar Empire
Getestet in Ausgabe: 06/08
Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83

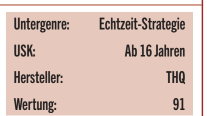


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.



Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)
World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

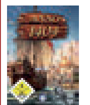
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)



TANGO DOWN | In Advanced Warfighter steuern Sie ein schlagkräftiges Vierer-Sqad im Kampf gegen den Terror.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



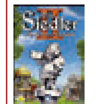
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



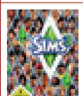
Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

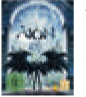


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

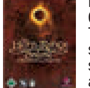
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88

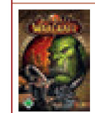


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

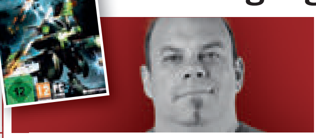


ZUGABE | Mit dem **Resurgence**-Kartenpaket bekommen Sie insgesamt acht neue Level.



FARBKASTEN | **Defense Grid** mag wie ein buntes Casual-Spiel aussehen, fordert in Wirklichkeit aber selbst Profi-Zocker.

Wolfgang empfiehlt



Defense Grid: The Awakening

Getestet in Ausgabe: 03/2009

Wer Tower-Defense-Spiele mag, kann **Defense Grid** nur lieben. Das Spielprinzip ist simpel: Sie setzen Geschütztürme ein, um Aliens, die auf vorgegebenen Bahnen laufen, davon abzuhalten, Energiekerne zu stehlen. Der besondere Reiz des sympathischen Indie-Produkts liegt in der Vielfalt der Spielmodi, der Vielzahl an Levels und dem exzellent ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. Da **Defense Grid** über Steam nur neun Euro kostet, ist der Titel obendrein ein Schnäppchen. Wer sich durch alle Levels und Herausforderungen des Hauptspiels gekämpft hat, bekommt mit den vier kürzlich erschienenen **Resurgence**-Levelpaketen ordentlich Nachschub für wenig Geld (0,89 Euro pro Stück).

Untergenre:	Strategiespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Hidden Path Games
Wertung:	GUT

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid

Getestet in Ausgabe: 06/09

Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock

Getestet in Ausgabe: 02/08

Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84

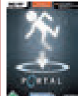


Plants vs. Zombies

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90

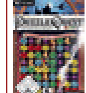


Portal

Getestet in Ausgabe: 11/07

Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Getestet auf: PCGames.de

So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4

Getestet in Ausgabe: 08/09

Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo

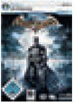
Getestet in Ausgabe: 01/09

Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum

Getestet in Ausgabe: 11/09

Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space

Getestet auf: PCGames.de

Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09

Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

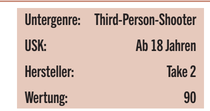
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



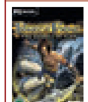
Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03

Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.



Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time

Getestet in Ausgabe: 01/04

Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06

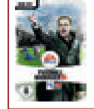
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86



Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

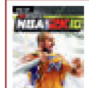


Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

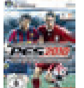


NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09

Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: --

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

HARDWARE 08/10

GEFORCE GTX 460
SCHNELL UND GÜNSTIG – NVIDIAS NEUE DX11-KARTE

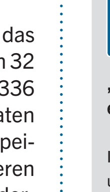
Nach den beiden sehr schnellen, aber auch vergleichsweise teuren Modellen Geforce GTX 480 und GTX 470 liefert Nvidia einen DX11-fähigen Grafikchip für preisbewusste Spieler: Grafikkarten mit dem neuen GTX-460-Chip bieten eine sehr gute Leistung und sind ab 200 Euro erhältlich. Dabei werden zwei Varianten angeboten: Die günstigeren GTX-460-Karten verfügten über 768 MiByte Grafikspeicher, die teureren Modelle sind mit 1.024 MiByte ausgestattet und kosten derzeit rund 220 Euro. Weitere Unterschiede: Die 768-MiByte-Variante verfügt über 24 Rasteroperatoren (sogenannte Rops, die Endstufen bei der Pixelverarbeitung) und eine 192-Bit-Speicher-Anbindung. Bei GTX-460-Modellen mit 1.024 MiByte ist das Grafik-RAM mit 256 Bit angebunden und es stehen 32 Rops zur Verfügung. Beide Varianten arbeiten mit 336 Shader- sowie 56 Textureinheiten und den Taktraten 650 MHz/1.350 MHz/1.800 MHz (Chip/Shader/Speicher). Zum Vergleich: Bei der bereits seit mehreren Wochen verfügbaren GTX 465 sind es 352 Shader- sowie 44 Textureinheiten und ebenfalls 32 Rops bei den Taktraten 608 MHz/1.215 MHz/1.604 MHz.
In Spielen ist die Geforce GTX 460 mit 1.024 MiByte daher schneller als die GTX 465. Auch die ähnlich teure Radeon HD 5830 kann nicht mit dem neuen Nvidia-Modell mithalten, wie die Tabelle rechts zeigt. Wir raten gleich zu der Variante mit 1.024 MiByte – der geringe Aufpreis ist die höhere Leistung wert. Zudem waren alle finalen GTX-460-Karten, die uns bisher zur Verfügung standen, angenehm leise und die Leistungsaufnahme ist mit 18 oder 131 Watt (Leerlauf/Spiel) erfreulich niedrig.
Info: www.nvidia.de



SPIELE-BENCHMARKS

Battlefield: Bad Company 2	Durchschnitts-Fps	Minimum-Fps
Geforce GTX 470 (1.280 MiByte)	64 Fps	45 Fps
Geforce GTX 460 (1.024 MiByte)	57 Fps	42 Fps
Radeon HD 5850 (1.024 MiByte)	52 Fps	29 Fps
Geforce GTX 465 (1.024 MiByte)	51 Fps	36 Fps
Geforce GTX 460 (768 MiByte)	50 Fps	34 Fps
Radeon HD 5830 (1.024 MiByte)	39 Fps	21 Fps

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 4 GiByte RAM, 1.680 x 1.050, 4 x FSAA, 16:1 AF



Daniel Möllendorf

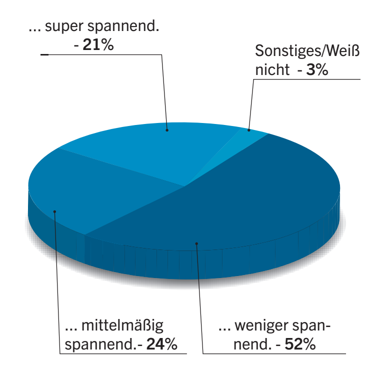


„Gerade im Sommer achte ich auf einen niedrigen Stromverbrauch."

Ich gebe zu: Vieles, was ich im Physikunterricht gelernt habe, brauche ich im Arbeitsalltag nicht mehr. Spätestens wenn die Temperatur über die 30-Grad-Grenze klettert, macht jedoch der ungeliebte Energieerhaltungssatz wieder auf sich aufmerksam. Er besagt, dass die Energie in einem abgeschlossenen System erhalten bleibt. Das bedeutet in der Praxis: Die Energie, die ein PC durch die Steckdose aufnimmt, geht nicht verloren; stattdessen wird die Energie in Wärme umgewandelt – wir sprechen daher bei Hardware-Tests auch meist von „Leistungsaufnahme" anstelle von „Stromverbrauch". Daher achte ich beim Hardwarekauf gerade im Sommer auf eine niedrige Leistungsaufnahme wie bei der neuen Geforce GTX 460 – da freut sich auch die Umwelt.

UMFRAGE

Die Geforce GTX 460 finde ich ...



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 294]

PSYKO 5.1 IM KURZTEST
EINZIGARTIGES 5.1-HEADSET

Im Gegensatz zu bisher verfügbaren 5.1-Headsets sitzen beim kommenden Psyko 5.1 fünf Lautsprecher im Kopfbügel. Der Klang gelangt über jeweils zwei Röhren zu den Ausgängen vorne und hinten in den Hörmuscheln. Tatsächlich konnten wir bei **CS: Source** etwas deutlicher heraushören, aus welcher Richtung Geräusche kommen, als mit dem Speed-Link Medusa NX (ebenfalls 5.1). Gewicht (500 Gramm) und Preis (250 Euro) sind jedoch sehr hoch.
Info: www.psykoaudio.com

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

CREATIVE WOW TAP CHAT
Das WoW Tap Chat (30 Euro) ist ein USB-Pedal, mit dem Sie zum Beispiel im Voice-Chat das Mikro an- und abschalten. Möchte man etwa bei Teamspeak oder Skype „Push to Talk" (Taste muss gedrückt werden, damit Sprache übertragen wird) nutzen, fehlt oft eine freie Taste oder diese ist schwer zu erreichen. Bei dem Tap Chat treten Sie einfach aufs Pedal. Hierfür brauchen Sie die WoW-Headset-Software von de.creative.com – das Headset selbst ist nicht erforderlich. Damit können Sie beliebige Tasten einstellen. Der Druckpunkt ist gut, produziert aber ein lautes Geräusch von 13 Sone.
Info: de.creative.com

RAZER: STARCRAFT-2-HARDWARE
Razer bietet für **Starcraft 2** optimierte Eingabegeräte. Dazu gehören die Maus Spectre (5.600-Dpi-Laser-Sensor, 1.000 Hz Polling-Rate) für 80 Euro und das Headset Banshee sowie die kompakte Tastatur Marauder mit Makrofunktion für jeweils 120 Euro.
Info: www.razerzone.com/sc2

PREMIUM-AUSGABE „3D"
Der Premium-Teil der PC Games Hardware 09/2010 erläutert, wie Sie mit jedem PC und jedem Monitor in eine virtuelle 3D-Welt eintauchen. Dazu liegt dem Heft alles Notwendige bei: Farbfilterbrille für den direkten Einstieg, 3D-Filme samt Player und natürlich Software für Spiele. Zudem testen die PCGH-Kollegen 3D-Monitore, 3D-Notebooks, 3D-Bilderrahmen und 3D-Fotoapparate. 3D-Fernseher werden ebenfalls erklärt. Die PCGH-Premium-Ausgabe 09/2010 bekommen Sie ab dem 04. August im Handel oder per Online-Bestellung unter dem unten angegebenen Link.
Info: https://shop.computec.de

So messen wir

Von: Frank Stöwer/Daniel Möllendorf

Unsere Benchmarks ergeben für Sie keinen Sinn? Diagramme haben Sie schon im Mathe-Unterricht verwirrt? Wir erklären, wie Sie die Tabellen und Diagramme interpretieren.

Wir ermitteln die Spieleleistung stets in Fps. Die Abkürzung steht für „Frames per second“ oder „Bilder pro Sekunde“. Sie gibt an, wie viele Bilder der verwendete Rechner bei dem jeweiligen Spiel pro Sekunde darstellen kann. Bei Rollen- oder Strategiespielen sollte Ihr PC mindestens 30, bei Shootern oder Action-Titeln mindestens 45 Fps erzielen, um ein ruckelfreies Spielvergnügen zu garantieren.

LEISTUNG IN FPS ERMITTELN

Um genau diese Fps zu messen, verwenden wir sogenannte Benchmarks, also reproduzierbare Szenen eines Spiels. Da diese Szenen (und somit alle darin vorkommenden Objekte und Grafikeffekte) stets gleich bleiben, können wir mit ihnen diverse Hardware-Komponenten (speziell Prozessoren und Grafikkarten) testen.

TABELLEN RICHTIG INTERPRETIEREN

Unsere Benchmarktabellen (siehe unten) zeigen, welche Hardware bei bestimmten Spielen und Grafikeinstellungen die höchste Fps-Rate erzielt. Außerdem verwenden wir bei unseren Tuning-Artikeln zu besonders leistungshungrigen Spielen regelmäßig die Tabelle „Leistungstuning“. Eine noch genauere Fps-Analyse bietet das Verlaufsdiagramm, das wir ebenfalls unten auf dieser Seite erläutern. ❑

BENCHMARK: PROZESSOREN

GTA: The Ballad of Gay Tony (Version 1.1.0.0), Spielstand „I Luv LC“, maximale Details

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 40 50 60 70 — BEDINGT — FLÜSSIG SPIELBAR

Prozessor	Fps
Core i7-980X (6x 3,33 GHz)	61 (+103 %)
Core i5-750 (4x 2,67 GHz)	48 (+60 %)
Phenom II X4 965 BE (4x 3,4 GHz)	40 (+33 %)
Core 2 Extreme QX9650 (4x 3,0 GHz)	40 (+33 %)
Core 2 Quad Q9400 (4x 2,67 GHz)	36
Phenom II X4 940 BE (4x 3,4 GHz)	35
Core 2 Quad Q6600 (4x 2,4 GHz)	33 (+
Phenom II X3 720 BE (3x 2,8 GHz)	31 (+1
Core 2 Duo E8400 (2x 3,0 GHz)	30 (Basi
Phenom II X2 545 (2x 3,0 GHz)	21 (-30 %)
Core 2 Duo E6600 (2x 2,4 GHz)	20 (-33 %)
Athlon 64 X2 4800+ (2x 2,4 GHz)	16 (-47 %)

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, kein FSAA/16:1 AF

System: Geforce GTX 480, P45/790 FX/1156/1366, 4 Gigabyte DDR2-800/1067/DDR3-1066/1333, Windows Vista x64 SP2, Geforce 197.41 (Qualität) **Bemerkungen:** Der Phenom II X4 kann seinen höheren Takt nicht ausspielen und liegt in etwa gleichauf mit dem C2E QX9650. Der Core i7-980X und der Core i5-750 führen das Feld an.

Fps
Rechts von den Balken geben wir die Bilder pro Sekunde an, welche die Hardware-Komponente (etwa der links gelistete Prozessor) erreicht hat.

Einstellungen
Hier beschreiben wir üblicherweise, mit welchen Grafikeinstellungen wir das Spiel getestet haben. Anhand der Farben erkennen Sie, welche Einstellung sich hinter den jeweiligen Balken oben verbirgt. In manchen Fällen nutzen wir die Farben jedoch auch für andere Merkmale als die Grafikeinstellungen. Beispielsweise könnte eine Farbe für Windows 7 und eine andere für Vista stehen.

Minimum-Fps
Der kürzere, graue Balken gibt die wichtigen Minimum-Fps an, also den kleinsten Wert während des Benchmarks. Das gelbe Pendant zeigt die Durchschnitts-Fps an.

System und Bemerkungen
Unten im Benchmark finden Sie die Komponenten, das Betriebssystem und die Treiber, mit denen wir die oben abgebildeten Werte ermittelt haben. Dahinter folgen Kommentare, welche die Ergebnisse erläutern.

UNSERE LEISTUNGSTUNING-TABELLE IM DETAIL

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Texturqualität: Niedrig statt Hoch	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Reflexionsauflösung: Aus statt Sehr hoch	5 Prozent	1 (21 auf 22 Fps)
Qualität Schatten: Aus statt Sehr hoch**	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Scheinwerferschatten: Aus statt Sehr hoch	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)
Sichtdistanz: 1 statt 50	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Detaildistanz: 1 statt 100	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Fahrzeugdichte: 1 statt 100	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)

* Gemessen mit C2D E6600, GTS 250 (1 Gigabyte), 4 Gigabyte RAM, Vista 64 SP2 ** Scheinwerferschatten automatisch aus

Tabelle
In einer typischen Leistungstuning-Tabelle listen wir in der linken Spalte alle wichtigen Optionen im Grafikmenü des Spiels auf. In der mittleren Spalte steht, wie sich die Leistung prozentual verbessert, wenn Sie den niedrigsten anstelle des höchsten Werts einstellen. Rechts geben wir den gleichen Leistungsgewinn in Fps an.

System
Hier steht, welche Komponenten wir genutzt haben, um das Tuning-Potenzial zu ermitteln. Die Werte in der Tabelle darüber weichen von PC zu PC ab.

Einstellungen
In der Überschrift steht, was wir getestet haben. Dahinter befindet sich die Auflistung der Einstellungen.

Verlaufsdiagramm
Für dieses Diagramm haben wir bei einem Benchmark die Fps-Werte nach jeweils einer Sekunde ermittelt und diese Werte als farbige Linie dargestellt. Die horizontale Achse repräsentiert die Zeit in Sekunden, die vertikale die Bilder pro Sekunde.

VERLAUFSDIAGRAMM: SO SKALIERT DAS SPIEL MIT PROZESSORKERNEN

GTA4: The Ballad of Gay Tony (Review, Version 1.1.0.0), „I Luv LC“, maximale Details

Bilder pro Sekunde: 0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
Spielzeit in Sekunden: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

■ 1 Kern ■ 2 Kerne ■ 3 Kerne ■ 4 Kerne

System: C2E QX9650, Geforce GTX 285, 2x 2 GiByte DDR2-1066; Vista x64 SP2, Geforce 197.13, 1.680 x 1.050, kein FSAA, 16:1 AF, maximale Details
Bemerkung: Mit einem Einkerner ist **Episodes from Liberty City** nicht spielbar. Selbst ein Zweikerner liegt noch unterhalb der 30-Fps-Grenze. Erst der Dreikerner ermöglicht spielbare Bildwiederholraten.

Farben und System
Unter dem Diagramm geben wir an, für welche Hardware-Komponenten die Farben der Linien jeweils stehen. Darunter ist dann die übrige Hardware aufgelistet, die wir verwendet haben, samt Betriebssystem und Grafiktreiber.



DSCHUNGELABENTEUER | Mit einem 3D-Monitor und der passenden Brille werden Spiele räumlich.

3D am PC: Alle Fakten

Von: Marco Albert/ Matthias Hesselmann

Die Technik für die 3D-Ansicht am heimischen Rechner ist da: Doch wie funktioniert sie und welche Hardware ist notwendig?

Keine Frage, 3D boomt! Jedes größere Kino zeigt inzwischen Filme auch in 3D und große Fernsehhersteller wie Sony oder Samsung haben entsprechende Geräte im Angebot. Nvidia hat den Trend schon vor einem Jahr erkannt und die Shutter-Brillen am PC wiederaufleben lassen. Das System heißt nun Geforce 3D Vision und besteht aus der genannten Brille und einem USB-Sender. Doch es gibt auch Alternativen von Hyundai, Zalman oder IZ3D, die stereoskopisches Sehen ohne Shutter-Technik ermöglichen. In diesem Artikel wollen wir die beiden verschiedenen Techniken vergleichen, Vor- und Nachteile aufzeigen und wertvolle Tipps im Umgang mit 3D geben.

GESCHICHTE DER 3D-TECHNIK

Stereoskopische Systeme zur Darstellung von 3D-Bildern wurden schon zu Beginn des 19. Jahrhunderts entwickelt. In dieser Zeit wurde auch das Anaglyphenverfahren mit Rot-Grün-Filter erfunden. Erst mit den in den 1970er-Jahren entwickelten Rot-Cyan-Filtern wurde auch farbige 3D-Bilddarstellung – wenn auch eingeschränkt – möglich. Richtig populär wurde das Thema 3D erst wieder in den letzten Jahren, da durch den Einsatz von digitaler Vorführtechnik und Polarisationsfiltern 3D-Kinos immer beliebter werden. Im PC-Bereich hat die Shutter-Technik seit Ende der 1990er-Jahre die Nase vorn, vor allem Elsa hat mit der 3D Revelator viele Spieler überzeugt. Mit dem Untergang Elsas wurde die Technik nicht weiterentwickelt. Fast ein Jahrzehnt später holt Nvidia die Shutter-Technik aus der Versenkung und macht sie mit dem Produkt Geforce 3D Vision marktreif. Zusammen mit 120-Hertz-LC-Displays können Anwender seit nun einem Jahr wieder Spiele in dreidimensionaler Ansicht genießen. Der Boom schwappt mit Blu-ray 3D und 3D-Fernsehgeräten nun auch in die deutschen Wohnzimmer, diese LCD-TVs arbeiten ebenfalls mit Shutter-Technik. Etwas abseits der öffentlichen Wahrnehmung bietet beispielsweise Zeiss mit der Cinemizer Plus 3D eine Brille mit zwei LC-Displays an, die 3D-Ansichten für mobile Geräte wie den Ipod ermöglichen soll.

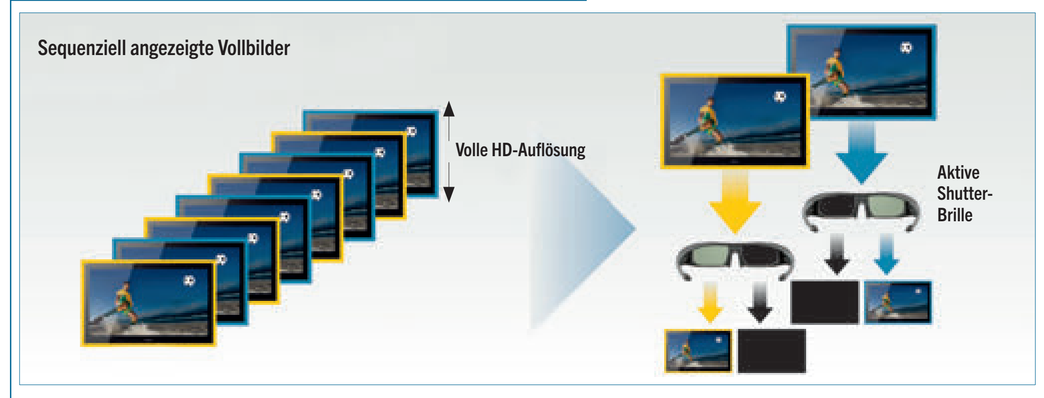
3D-TECHNIKEN IM DETAIL

Aktuell sind Polarisations-, Shutter- und Anaglyphen-Technik für PC-Spieler am interessantesten. Bei allen Verfahren gilt, dass für jedes Auge ein eigenes Bild angeboten werden muss. Die Trennung dieser beiden Bilder erfolgt bei jeder Technik auf eine andere Weise.

FARBFILTER

Das Anaglyphen-Verfahren mit Rot-Cyan-Filterbrille ist mit jedem Monitor möglich. Zur Darstellung werden die zwei notwendigen Bilder leicht verschoben überlagert und in den Komplementärfarben eingefärbt. Welche Farbe zu welcher Komplementärfarbe gehört und sich damit aufhebt, hängt natürlich vom Farbmodell ab. Anhand eines Farbrades (siehe Bild auf der nächsten Seite) können Sie sehen, welche Farben zueinander gehören. Durch die Rot-Cyan-Brille wird das jeweils richtige Bild für jedes Auge

AKTIVER SHUTTER VS. POLARISATION



Die Bildinformationen für das jeweilige Auge werden in schneller Folge nacheinander angezeigt. Die Shutter-Brille blendet durch Abdunkeln des jeweiligen Auges die unerwünschten Bilder aus.

- ➕ Volle HD-Auflösung möglich
- ➕ Kaum Geisterbilder
- ➖ Flimmern bei niedrigen Bildwiederholraten
- ➖ Hoher Preis der Shutter-Brillen



Grafik: Sony

Polfilter auf dem Display sorgen für eine unterschiedliche Polarisation der beiden Halbbilder. Durch eine spezielle Brille gelangen nur die richtigen Bildinformationen zum entsprechenden Auge.

- ➕ Einfache, günstige Brillen
- ➕ Flimmern ausgeschlossen
- ➖ Teilweise halbe Auflösung
- ➖ Besonderes 3D-Display erforderlich

wieder herausgefiltert. Die beiden Bilder werden so in verschiedenen Ebenen dargestellt, wodurch ein räumlicher Effekt entsteht.

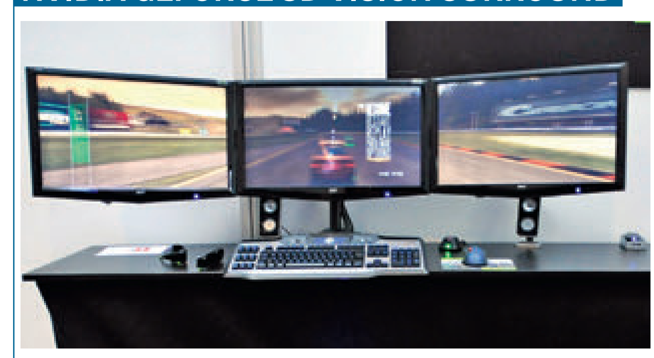
POLARISATION

In deutschen Kinos und bei den LCDs von Zalman, Hyundai und IZ3D wird Polarisation zur Trennung der Bilder für das rechte und linke Auge eingesetzt. Ein bekanntes Verfahren ist die lineare Polarisation. Normalerweise ist das Licht, das für die alltäglichen Sinneseindrücke verantwortlich ist, nicht oder nur teilweise polarisiert. Es lässt sich also keine eindeutige Schwingungsrichtung bestimmen. Bei der linearen Polarisation wird die Quelle, die das Licht bzw. die Bilder aussendet, so modifiziert, dass nur bestimmte Lichtwellen vorliegen. Im einfachsten Fall wird ein Filter angelegt, der nur den Anteil des Lichts in einer bestimmten Schwingungsebene durchlässt und den Rest absorbiert. Trifft ein linear polarisierter Lichtstrahl auf einen Filter auf, der für eine im Vergleich dazu geneigte Ebene ausgelegt ist, so wird der Strahl teilweise oder ganz absorbiert. Um das polarisierte Licht möglichst vollständig auszusperren, muss der Filter senkrecht zur Schwingungsebene ausgerichtet sein. Nach diesem Prinzip funktionieren die handelsüblichen linearen Polfilterbrillen: Im Gestell befinden sich zwei senkrecht zueinander ausgerichtete Polarisationsfilter. Auf einem Anzeigegerät bzw. einer präparierten Kinoleinwand erscheinen gleichzeitig oder in sehr schnellem Wechsel die Bilder, die für das jeweilige Auge vorgesehen sind. Bei korrekter Funktion sind die Bildinformationen so polarisiert, dass sie nur das dafür vorgesehene Auge erreichen. Somit lässt sich ein räumlicher Sinneseindruck erzeugen.

Wie bei jeder dreidimensionalen Darstellungstechnik können auch bei der linearen Polarisation des Bildmaterials Geisterbilder auftreten. So sollten Sie als Anwender darauf achten, den Blick möglichst gerade auf das Anzeigegerät zu richten – sobald Sie den Kopf neigen, ändert sich die Ausrichtung der Polarisationsfilter in der Brille zur Bildfläche. Dadurch gelangen optische Eindrücke zum jeweils falschen Auge und Sie nehmen störende Doppelbilder wahr.

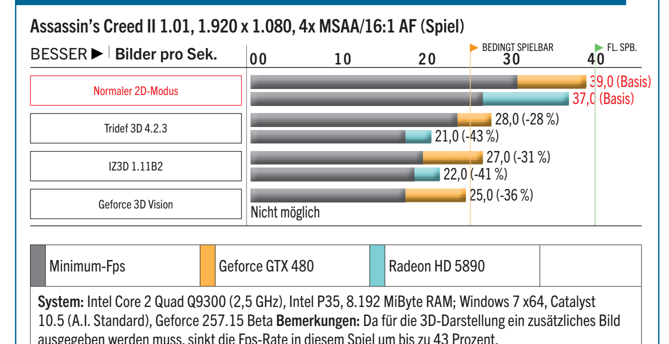
Einen Ausweg aus diesem Dilemma weist die zirkulare Polarisation, die beim sogenannten RealD-Verfahren zum Einsatz kommt. Hierbei polarisiert ein variables optisches Element die Lichtwellen nicht nach Schwingungsebenen, sondern nach räumlichen Schwingungen, die Sie sich der Einfach-

NVIDIA GEFORCE 3D VISION SURROUND



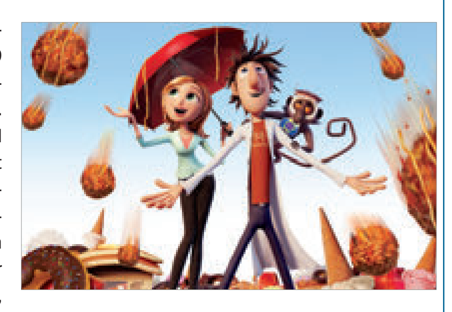
Der 3D-Modus in Spielen soll auf drei Monitoren noch besser zur Geltung kommen. Dazu hat Nvidia mit dem Geforce 3D Vision Surround ein Produkt entwickelt, das zusammen mit zwei Grafikkarten im SLI-Gespann funktionieren soll. Laut Nvidia läuft 3D Vision Surround ab der Geforce-GTX-200-Generation auf drei LCDs. Sie benötigen die Hardware – Grafikkarten, USB-Sender und Shutter-Brille – und als Software den Geforce- und Stereo-Treiber mit der Versionsnummer 257.12.

LEISTUNGSVERLUST DURCH 3D-MODUS



System: Intel Core 2 Quad Q9300 (2,5 GHz), Intel P35, 8.192 MiByte RAM; Windows 7 x64, Catalyst 10.5 (A.I. Standard), Geforce 257.15 Beta **Bemerkungen:** Da für die 3D-Darstellung ein zusätzliches Bild ausgegeben werden muss, sinkt die Fps-Rate in diesem Spiel um bis zu 43 Prozent.

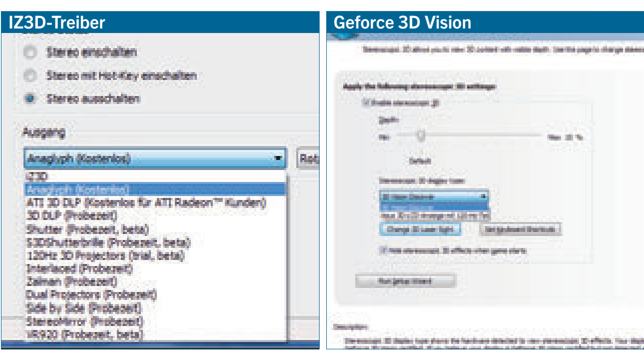
BLU-RAY 3D: DREIDIMENSIONALER FILMGENUSS ZU HAUSE



Die Blu-ray Disc Association hat Ende 2009 den Standard für Blu-ray 3D verabschiedet. Statt MPEG 4 Advanced Video Coding kommt auf diesen Blu-ray-3D-Medien Multiview Video Coding (MVC) zum Einsatz. Dies soll unter anderem sicherstellen, dass 3D-Filme auf nicht für 3D geeigneten Geräten in 2D dargestellt werden können. Diverse Fernsehgeräte und entsprechende Blu-ray-Abspieler befinden sich bereits im Handel. Sony will die Playstation 3 Ende des Jahres per Software-Update Blu-ray-3D-fähig machen. Am PC können Sie das neue Medium zusammen mit der Software Cyberlink Power DVD 10 Ultra nutzen, ein entsprechendes Update ist seit Anfang Juli erhältlich. Natürlich muss am Rechner ein 3D-LC-Display oder -Beamer angeschlossen sein und ein Blu-ray-Laufwerk ist ebenfalls erforderlich. Das optische Laufwerk sollte mindestens zweifache Lesegeschwindigkeit erreichen – was nahezu alle PC-Geräte schaffen. Der erste Film auf Blu-ray 3D ist **Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen** (siehe auch Bild) und ist bereits im Handel erhältlich. Disney plant, noch vor Weihnachten den Film **Disneys Weihnachtsgeschichte** und eine Blu-ray-3D-Disc mit Promo-Trailern der Filme **Alice im Wunderland** und **Toy Story 3** zu veröffentlichen.

Gelb
Dotter
Orange
Rot
Magenta
Lila
Violett
Blau
Cyan
Türkis
Grün
Lind

IM KREIS | In diesem Farbrad können Sie sehen, welche Farben zueinander komplementär sind. Komplementärfarben heben sich gegenseitig auf. Dies wird im Anaglyphen-Verfahren (beispielsweise mit Rot-Cyan-Filterbrille) zur 3D-Darstellung genutzt.



DIREKTER VERGLEICH | Der IZ3D-Treiber unterstützt deutlich mehr 3D-Darstellungsverfahren als Nvidias Geforce 3D Vision, allerdings sind nicht alle Methoden kostenlos.

heit halber etwa schraubenförmig vorstellen können. Das Filterelement wird elektrisch gesteuert und ändert seinen Zustand mit enorm hoher Frequenz. Je nach aktueller Einstellung werden die Bildinformationen im beziehungsweise gegen den Uhrzeigersinn polarisiert. In den Brillengläsern sitzt eine sogenannte Verzögerungsplatte, die die zirkular polarisierten Lichtwellen in linear polarisierte Informationen umwandelt. Durch die bekannten Polfilter erhält dann jedes Auge die gewünschte Information. Wie bereits erwähnt, ist dieses Verfahren auch für einen veränderten Blickwinkel des Betrachters geeignet. Da ein einzelnes Anzeigegerät ausreicht, ist die zirkulare Polarisation auch ideal für Fernseher und Monitore – viele der aktuellen 3D-Bildschirme arbeiten mit dem RealD-Verfahren.

SHUTTER-TECHNIK

Eine Shutter-Brille sperrt abwechselnd für jedes Auge sämtliche Bildinformationen aus. Diesen Vorgang stellen Sie sich am besten so vor, als würden Sie sich, immer wenn das Bild für das rechte Auge erscheint, das linke zuhalten und umgekehrt. Die Qualität des Verfahrens hängt stark von der Bildwiederholrate des Anzeigegeräts und der Geschwindigkeit der Shutter-Brille ab. Denn damit das Gehirn aus zwei nacheinander gezeigten Halbbildern einen Tiefeneindruck erzeugen kann, müssen die Informationen so schnell aufeinander folgen, dass sie praktisch gleichzeitig verarbeitet werden. Ab einer bestimmten Abspielgeschwindigkeit kann die menschliche Wahrnehmung die aneinandergereihten Bilder nicht mehr voneinander trennen – deshalb erscheint ein Film auch als Film und nicht als Diashow. Die Herausforderung besteht nun darin, die Verschlussgeschwindigkeit der Shutter-Brille mit der Bildwiederholrate des Anzeigegeräts zu synchronisieren. Da die Bildwiederholrate für eine möglichst flimmerfreie Wiedergabe mit Shutter-Brillen in der Praxis etwa 120 Hertz beträgt, ist kaum an eine mechanische Umsetzung einer solchen dreidimensionalen Sehhilfe zu denken. Moderne Shutter-Brillen wie die 3D Vision aus dem Hause Nvidia sind mit einem Flüssigkristallelement für jedes Auge ausgestattet. Daneben besitzen die Geräte auf jeder Seite einen passiven Polfilter. Bei jedem Abdunklungsvorgang fungiert das Flüssigkristallbauteil als Polarisationsfilter, der das bereits durch das passive Element polarisierte Licht praktisch komplett aussperrt.

Ein großer Vorteil dieser Technologie liegt darin, dass bei einer guten Synchronisation von Anzeigegerät und Shutter-Brille der störende Ghosting-Effekt weitgehend ausgeschlossen ist. Da das jeweilige Auge durch das nahezu völlige Abdunkeln des Brillenglases im Idealfall gar keine Bildinformationen mehr erhält, ist auch gewährleistet, dass keine Teile des falschen Bildes zum Gehirn gelangen.

3D IN DER PRAXIS

Anwender einer Geforce-Grafikkarte können sowohl Farbbrille als auch Shutter-Brille (Nvidia Geforce 3D Vision) zur 3D-Darstellung nutzen. Wichtig ist, dass die Treiberversionen des Geforce- und des Stereo-Treibers identisch sind. Beide Treiber bekommen Sie unter www.nvidia.de. In der Nvidia-Systemsteuerung können Sie unter dem Punkt „3D Vision“ den Stereomodus aktivieren. Ein Assistent hilft bei den Einstellungen, als Erstes müssen Sie allerdings auswählen, ob Sie Nvidias Shutter- oder eine Farbbrille einsetzen. Zum Abschluss werden einige 3D-Bilder zur Überprüfung angezeigt. Sobald Sie ein 3D-Spiel starten, wird der Stereomodus automatisch aktiviert, über eine zuvor festgelegte Tastenkombination lässt sich die 3D-Ansicht auch während eines



KEIN DURCHBLICK | Die Shutter-Brille liegt dem Geforce-3D-Vision-Paket bei.

Spiels aus- und wieder einschalten. Der USB-Sender für die Nvidia-Shutter-Brille bietet auch einen Schalter sowie ein Drehrad. Mit dem Rad können Sie den Tiefeneffekt der 3D-Ansicht Ihrem Empfinden anpassen.

Die Ansicht per Farbbrille (3D Vision Discover) hat den Nachteil, dass das Bild deutlich blasser wird. Ein räumlicher Eindruck ist aber sichtbar. Ohne Farbverlust kommt die Shutter-Brille aus, nur die Helligkeit wird um 50 bis 70 Prozent reduziert. Bei rund 400 Candela pro Quadratmeter Leuchtstärke des getesteten LCDs ist dies noch verschmerzbar. Das oft beschriebene Flimmern der Shutter-Brille konnten wir nicht wahrnehmen. Entscheidend ist aber, dass der 3D-Effekt sehr beeindruckend ist. Eine Liste mit kompatiblen Spielen finden Sie auf www.nvidia.de. Je nach Grafikeinstellung müssen Sie fast immer mit einer Halbierung der Fps-Rate rechnen. Als AMD-Grafikkarten-Anwender greifen Sie auf die 3D-Monitore von Zalman, Hyundai oder IZ3D zurück. Als Software haben Sie die Wahl zwischen Tridef (www.tridef.com) und dem IZ3D-Treiber (www.iz3d.com). Während Tridef als 14-Tage-Testversion zum Download bereitsteht, ist der IZ3D-Treiber nicht zeitlich begrenzt und ermöglicht kostenlos die 3D-Ansicht per Farbfilterbrille. IZ3D bietet zudem deutlich mehr Profile für Spiele als Tridef.

Zalman, Hyundai oder IZ3D setzen Polarisationsfilter zur Trennung der beiden Bilder ein. Die entsprechenden Polfilterbrillen sind billiger und deutlich leichter als Shutter-Augengläser. Während Zalman und Hyundai die beiden notwendigen Bilder zeilenweise trennen, wodurch auch die horizontale Auflösung reduziert wird, setzt der Hersteller IZ3D zwei Panels in einem Display ein. Daher müssen Sie auch das LC-Display mit zwei DVI-Kabeln an die Grafikkarte des Computers anschließen. ❑

FAZIT

3D-Technik am PC

Der räumliche Eindruck per Polfilter oder Shutter-Technik ist unserer Meinung nach gleich gut. Beide Techniken haben Vor- und Nachteile. Virtuelle 3D-Ansichten per Farbbrille sind zwar auch möglich, aber die Qualität ist nicht optimal – zum Ausprobieren jedoch eine billige Alternative.

3D-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	23 Zoll	23 Zoll	23 Zoll
Produktname	**Alienware Optx AW2310**	**VG236**	**Flatron W2363D**
Hersteller (Webseite)	Dell (www.alienware.de)	Asus (www.asus.de)	LG (www.lg.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/ungenügend	Noch nicht bekannt/-	Ca. € 380,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	**1,96**	**2,02**	**2,11**
Diagonale/Anschlüsse	58 cm (23 Zoll)/DVI-D, HDMI (HDCP)	58,42 cm (23 Zoll)/DVI-D (Duallink), HDMI (HDCP), YPbPr	58,42 cm (23 Zoll)/DVI-D (Duallink, HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,265 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/CCFL	TN (Twisted Nematic)/CCFL	TN (Twisted Nematic)/CCFL
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	3 ms/intern	2 ms/intern	3 ms/intern
Gewicht/Maße	6,9 kg/55 x 44 x 16 cm	7,0 kg/55 x 42 x 25 cm	2,9 kg/56 x 43 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	180 Grad/25 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	120-Hertz-Technik (ohne 3D Vision)	120-Hertz-Technik (inkl. 3D Vision)	120-Hertz-Technik (ohne 3D Vision)
Eigenschaften (20 %)	**2,55**	**2,53**	**2,55**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/150 Grad	160/140 Grad	160/140 Grad
Kontrastverhältnis	828:1	1.012:1	955:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	48/<1 Watt	48/<1 Watt	49/<1 Watt
Leistung (60 %)	**2,14**	**2,16**	**2,35**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	14 ms/kaum sichtbar/gering	15 ms/kaum sichtbar/gering	13 ms/sehr gering/sichtbar
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/9 ms	Ja/20 ms	Ja/23 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	104, 253, 414 cd/m²	80, 203, 405 cd/m²	85, 238, 382 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 24 %	Max. 18 %	Max. 17 %
Farbbrillanz/Farbechtheit	Befriedigend	Gut	Befriedigend bis gut
Erklärung: Im Idealfall liegen die rote, grüne und blaue Linie übereinander, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.			
FAZIT	+ Reaktionszeit + Leuchtkraft – Ausleuchtung	+ Reaktionszeit + Kontrastverhältnis – Spiegelnde Oberfläche	+ Reaktionszeit + Leuchtkraft – Stromverbrauch
	Wertung: 2,18	**Wertung: 2,21**	**Wertung: 2,34**

WEITERE 3D-FÄHIGE GERÄTE: MONITORE, TV-GERÄTE UND BEAMER

Acer H5360



Bild: Acer

Samsung UE40C7700



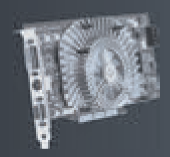
Bild: Samsung

PC Games hat bisher nur PC-Monitore getestet. Es gibt allerdings inzwischen auch Beamer und TV-Geräte, die stereoskopisches Sehen unterstützen. Im Fernsehbereich setzt sich gerade die Shutter-Technik durch und auch die meisten Beamer arbeiten mit 120 Hertz für Shutter-Brillen. Nvidias Geforce 3D Vision können Sie mit dem Beamer nutzen, TV-Unterstützung kommt aber erst per Treiber-Update.

Modell	Preis	Diagonale	Auflösung	Anschlüsse	3D-Verfahren	Wertung
PC-Monitore						
Samsung Syncmaster 2233RZ	Ca. € 290,-	22 Zoll	1.680 x 1.050	DVI-D	Shutter	1,72
Viewsonic VX2268wm	Ca. € 260,-	22 Zoll	1.680 x 1.050	D-Sub, DVI-D (HDCP)	Shutter	2,05
Hyundai W220S	Ca. € 600,-	22 Zoll	1.680 x 1.050	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	Polfilter	2,37
Acer GD245HQ	Ca. € 350,-	24 Zoll	1.920 x 1.080	D-Sub, DVI-D, HDMI	Shutter	2,14
Beamer						
Acer X1130P	Ca. € 320,-	-	800 x 600	D-Sub, Composite, S-Video	Shutter	–*
Acer X1261	Ca. € 450,-	-	1.024 x 768	2 x D-Sub, Composite, S-Video	Shutter	–*
Acer H5360	Ca. € 600,-	-	1.280 x 720	D-Sub, HDMI, Composite, S-Video, Komponente	Shutter	–*
LG CF3D	Ca. € 9.000,-	-	1.920 x 1.080	2 x D-Sub, 3 x HDMI, Composite, S-Video, Komponente	Shutter	–*
TV-Geräte						
Samsung UE40C7700	Ca. € 2.100,-	40 Zoll	1.920 x 1.080	D-Sub, 4 x HDMI, Composite, SCART, Komponente	Shutter	–*
Sony Bravia HX8	Ca. € 2.200,-	40 Zoll	1.920 x 1.080	Noch nicht bekannt	Shutter	–*
LG 47LD950	Ca. € 2.100,-	47 Zoll	1.920 x 1.080	D-Sub, 3 x HDMI, Composite, SCART, Komponente	Shutter	–*
Panasonic TX-P50VT20	Ca. € 2.600,-	50 Zoll	1.920 x 1.080	D-Sub, 4 x HDMI, Composite, SCART, Komponente	Shutter	–*

* Nicht getestet

ALTERNATE

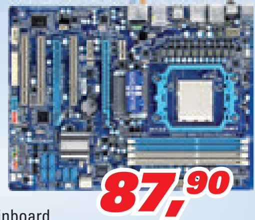






ATI-Grafikkarte

XFX HD5830 XXX

- ATI Radeon HD5830 • 840 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM • 4,5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0 • 1x HDMI, 2x DVI-I, DisplayPort • PCIe 2.0 x16



ATX-Mainboard

GIGABYTE GA-870A-UD3

- AMD 870 Chip • 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 3x PCI • 4x DDR3-RAM • 6x SATA-RAID 6Gb/s, 2x eSATA 3Gb/s • Gigabit-LAN • FireWire
- 8x USB 2.0, 2x USB 3.0 • Sockel AM3



ATX-Mainboard

DFI LANPARTY JR X58-T3H6

- Intel® X58 Express Chip • 6x DDR3-RAM
- 1x IDE, 6x SATA-RAID 3Gb/s • Gigabit-LAN
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x4, 1x PCI
- 6x USB 2.0 • Sockel 1366



ATI-Grafikkarte

Sapphire HD5850 TOXIC

- ATI Radeon HD5850 • 765 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x HDMI, 2x DVI-I, DisplayPort • PCIe 2.0 x16



ATI-Grafikkarte

XFX HD5870

- ATI Radeon HD5870 • 850 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x HDMI, 2x DVI-I, DisplayPort • PCIe 2.0 x16

ADATA

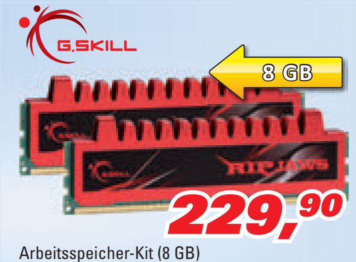
4 GB

89,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

ADATA 4 GB DDR3-1333 Kit

- AX3U1333GB2G8-AG, Game-Serie
- CAS Latency (CL) 8
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10666)
- Kit: 2x 2 GB



Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- F3-12800CL9D-8GBRL, Ripjaws-Serie
- CAS Latency (CL) 9
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 4 GB



1-TB-Festplatte

Western Digital Caviar Green

- WD10EARS • 1.000 GB Kapazität
- 64 MB Cache • 8,9 ms Zugriffszeit
- 3,5"-Bauform • SATA 3 Gb/s
- IntelliPower-Technologie



60-GB-Solid-State-Disk

OCZ Agility2 E 2,5" SSD

- „OCZSSD2-2AGTE60G" • 60 GB Kapazität
- 285 MB/s Lesen • 275 MB/s Schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform



950-Watt-Netzteil

Enermax Revolution 85+

- 950 Watt Dauerleistung (bis zu 91% Effizienz)
- 19x Laufwerksanschlüsse
- 6x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS



Desktop-Gehäuse

Compucase 7K09B-FE30U

- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 1x 3,5"
- Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboards bis µATX-Bauform



Multiformat-DVD-Brenner

Pioneer DVR-S18LBK

- Schreiben: 22x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 40x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- SATA



250-GB-Solid-State-Disk

OCZ Vertex 2,5" SSD

- „OCZSSD2-1VTX250G" • 250 GB Kapazität
- 250 MB/s Lesen • 160 MB/s Schreiben
- MLC-Chip • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Spiele im Hardware-Check

Von: Christian Gögelein/Marc Sauter

Welche Spiele laufen auf AMD-Grafikkarten besonders gut? Welche harmonieren mit Intel-Prozessoren? Was bringt eine SSD beim Zocken? Unser Hardware-Check gibt Antworten.



CHECKER | Wir klären, welche Hardware Sie für aktuelle Spiele benötigen.

Wenn PC Games neue Hardware testet, dann tun wir dies – natürlich – hauptsächlich mit aktuellen Spielen. Aus Platz- und Zeitgründen beschränken wir uns in diesem Artikel auf eine Auswahl; von den 24 getesteten können wir nicht alle abbilden. Besonderheiten erläutern wir im Fließtext.

LEISTUNG EINZELNER SPIELE

Viele Leser fragen uns regelmäßig nach der Performance einzelner Titel; während der eine gerne bei **World of Warcraft** virtuelle Schlachten schlägt, ist für den anderen die Performance bei Multiplayer-Spielen wie **Counter-Strike Source** besonders wichtig. Wieder andere spielen gerne ältere Titel, die sie mit Qualitäts- oder Inhalts-Mods aufwerten.

Um diese Performance-Fragen zu beantworten, wollten wir eine möglichst große Anzahl aktueller und älterer Spiele testen. Insgesamt 24 Spiele sind schließlich in dieses Hardware-Spiele-Special eingeflossen. Neben Klassikern wie **Call of Duty** oder **Battlefield: Bad Company** sind auch einige beliebte Nischentitel wie **Drakensang** oder **FIFA 10** mit dabei. Für das Strategie-Genre treten **Anno 1404**, **Die Siedler 7** und **Command & Conquer 4** an, Rollenspieler können sich an der Performance von **Gothic 3**, **Risen** oder **Dragon Age** orientieren.

Bei dem aufwendigen Test wollten wir zudem wissen, welche Titel besonders gut mit AMD- oder Nvidia-Grafikkarten harmonieren und welche von AMD- oder Intel-Prozessoren profitieren. Bekanntlich unterstützen die Grafikchip- und Prozessorhersteller ja ausgewählte Spieleentwickler finanziell. Wie wirkt sich das auf die tatsächliche Performance bei den Spielen aus?

Für die Vergleiche haben wir je vier Grafikkarten und Prozessoren ausgewählt; einerseits Modelle, die bei Spielern besonders beliebt waren und damit weit verbreitet sind (wie die Geforce GTX 260-216 oder AMDs Phenom II X4 965 BE), andererseits aktuelle Hardware, die eine Spitzen-Performance bringt, aber dennoch einigermaßen erschwinglich ist (wie Intels Core i7-860 oder AMDs Radeon HD 5870).

SPEICHER UND SSDS

Außerdem prüfen wir, welche Speichermenge derzeit ideal ist: 2, 4 oder gar 8 GiByte RAM. Viele Anwender haben bereits ein 64-Bit-Betriebssystem im Einsatz und überlegen, den Speicher im Rechner von 4 auf 6 oder gleich 8 GiByte aufzurüsten. Die ersten Hersteller bieten sogar schon Kits mit insgesamt 12 GiByte Arbeitsspeicher an.

Schließlich lassen wir eine aktuelle Desktop-Festplatte gegen ein SSD-Laufwerk antreten. Hier interessierte uns vor allem, wie viel schneller das Spiel mit einer SSD startet oder genauer gesagt ein Spielstand geladen wird. Es geht also nicht um die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde (Fps), sondern um die Zeit in Sekunden, die vergeht. Als SSD-Hardware kam dabei eine Crucial Real SSD 256 GByte zum Einsatz; die platterbasierte Seagate Barracuda 750 GByte ST3750330AS tritt exemplarisch für die „konventionellen" Festplatten an.

SPIELE-SETTINGS

Wie üblich testen wir alle Spiele mit den höchsten Qualitätseinstellungen, wann immer dies möglich ist. Dies ist gleichbedeutend mit maximalen, per Spielemenü erreichbaren Details (abgesehen von Kantenglättung und anisotroper Filterung, diese aktivieren wir bei Bedarf zusätzlich). Beachten Sie zudem, dass die meisten der vertretenen Titel durchaus noch spielbar sind, auch wenn der Fps-Balken weniger als 25 Bilder pro Sekunde anzeigt. Moderne Spiele-Motoren wie die Cryengine sind außerordentlich skalierbar und laufen – mit reduzierten Bildqualitätseinstellungen – auch auf älteren Rechnern in der Regel flüssig spielbar.

Grafikkarten

Welches Spiel läuft mit welcher Grafikkarte am besten und welches Modell darf es sein?

Neben dem Prozessor spielt vor allem die Grafikkarte eine sehr große Rolle, wenn es darum geht, Spiele flüssig darzustellen. Um herauszufinden, welche Pixelschleuder aktuelle und ältere Titel schultert, haben wir vier Grafikkarten ausgewählt: die Geforce GTX 260-216 und die Radeon HD 4870/1G als Vertreter der sehr beliebten (unteren) Mittelklasse, die Radeon HD 5870 als „smarte" Aufrüstoption und die Geforce GTX 480, die derzeit schnellste Karte mit einem Grafikchip.

Alle vier Modelle befeuern wir mit einem Intel Core i7-860, der dank Übertaktung mit 4,0 GHz läuft und nur selten bremst. Getestet wird mit 1.680 x 1.050 Pixeln samt vierfacher Multisampling-Kantenglättung und 16:1 anisotroper Filterung.

MITTELKLASSE REICHT MEIST

Besitzen Sie eine Geforce GTX 260-216, eine Radeon HD 4870/1G eine oder HD 5770/1G, so laufen viele der 24 getesteten Spiele flüssig. Ausnahmen sind **Bad Company 2**, **Crysis Warhead**, **Die Siedler 7**, **Grand Theft Auto 4**, **Napoleon: Total War**, **Risen**, **Stalker Clear Sky**, **Metro 2033** und **Splinter Cell Conviction**.

In all diesen Titeln springt die Bildrate drastisch nach oben, wenn Sie auf 2x MSAA zurückgreifen oder die Kantenglättung komplett deaktivieren – vor allem **Crysis Warhead**, **Die Siedler 7** und **Clear Sky** sehen ohne MSAA nicht sehr viel schlechter aus, die Fps steigen aber um weit über 30 Prozent. Im Fall von **Bad Company 2** und **Napoleon: Total War** verzichten Sie am besten auf HBAO, dies fällt (im Multiplayer) ohnehin kaum ins Gewicht. **GTA 4** dankt es Ihnen, wenn Sie die Schatten von „Sehr hoch" auf „Hoch" reduzieren. Auch eine Verringerung der Sichtweite steigert die Fps drastisch.

AUFRÜSTEN IST SINNVOLL

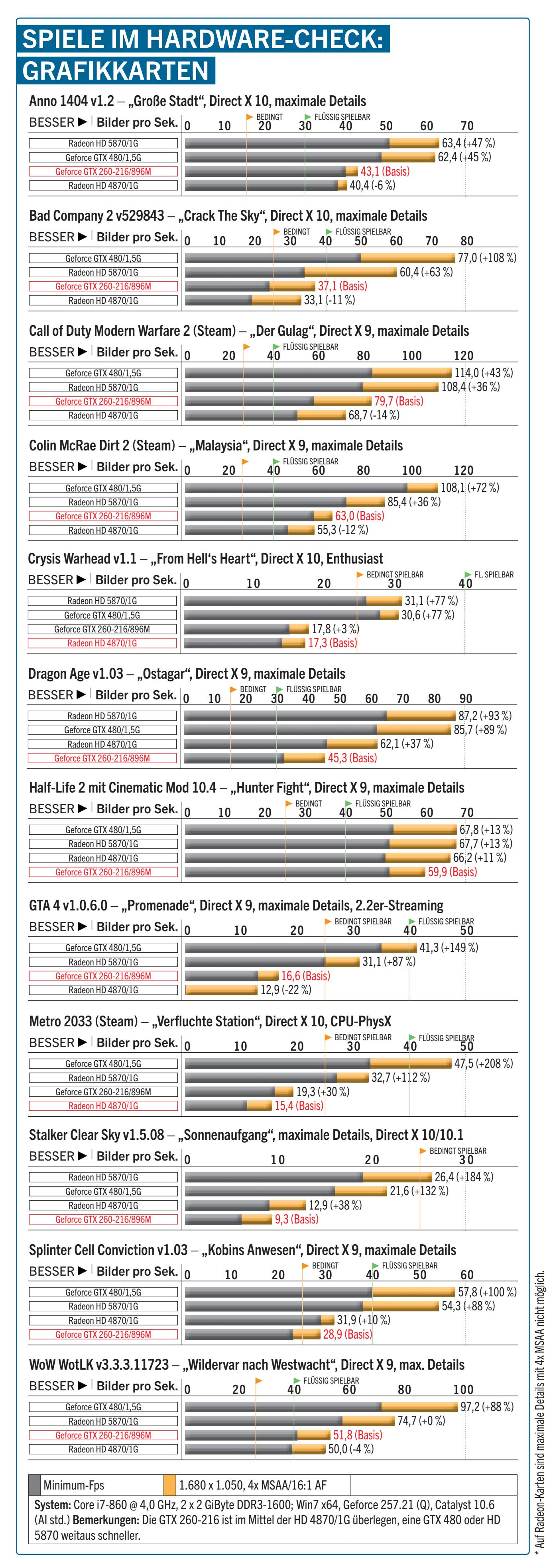
Eine schnellere Grafikkarte wie die Radeon HD 5870 ist im Vergleich zu einer Geforce GTX 260-216 laut unseren Benchmarks meist knapp 40 bis rund 80 Prozent schneller. . In seltenen Fällen liegt die Cypress-Karte nur knapp in Front, gelegentlich aber ist sie mehr als doppelt so schnell. Nvidias Geforce GTX 480 setzt sich noch weiter von der Geforce GTX 260-216 ab: In den meisten Fällen ist die Fermi-Karte 70 bis 90 Prozent überlegen, mehrmals kann sie auch deutlich mehr als das Doppelte an Bildern pro Sekunde berechnen. Damit laufen dann auch Titel wie **Bad Company 2**, **Crysis Warhead**, **Grand Theft Auto 4** oder **Risen** (fast immer) flüssig. Überschüssige Bilder pro Sekunde münzen Sie in höhere Auflösungen und Kantenglättungsmodi um. Die Radeon HD 5870 sowie die Geforce GTX 480 beherrschen Supersampling-AA, womit vor allem Direct-X-9-Titel eine tolle Optik bieten – beispielsweise **Dragon Age Origins** oder **Half-Life 2**.

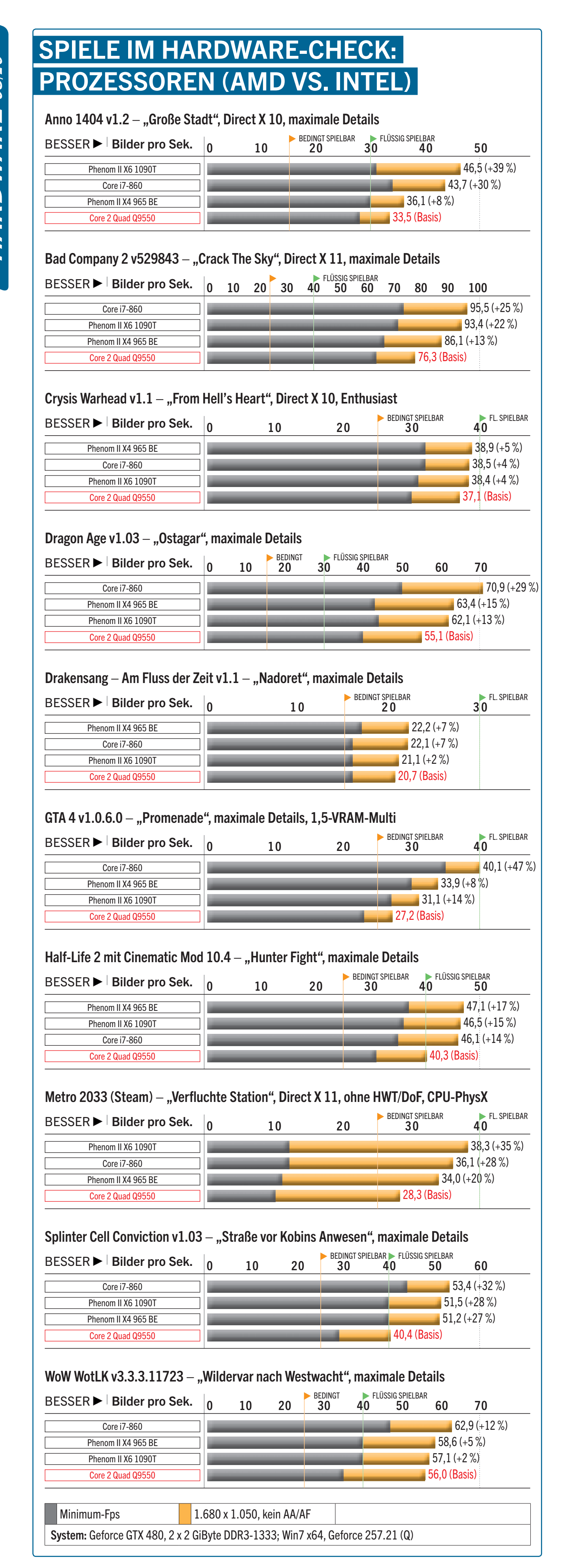
DARAUF SOLLTEN SIE BEI DEN SPIELEN ACHTEN

Während unseres Tests gab es diverse Auffälligkeiten und Stolpersteine: **Counter-Strike Source** etwa erhielt einen Tag vor der Abgabe ein größeres Engine-Update („Orange Box") samt Multicore-Rendering und besserem HDR – das steigert beziehungsweise senkt die Fps.

Napoleon: Total War bereitet Probleme mit Radeons, diese berechnen entweder Ambient Occlusion oder MSAA – aber nicht beides gleichzeitig. **Dragon Age Origins** läuft auf einer GTX 260-216 vergleichsweise schlecht, die HD 4870 ist satte 37 Prozent schneller. **Drakensang** und **Half-Life 2: Episode 2** sind sehr stark von der CPU-Leistung abhängig, selbst unser 4,0-GHz-i7 bremst hier alle Karten aus.

Den Einfluss des Prozessors sollten Sie nicht unterschätzen: Schon ein Phenom II X4 955 BE verringert die Bildrate einer Radeon HD 5870 je nach Spiel um 30 bis 50 Prozent – trotz Kantenglättung und anisotroper Filterung. Dies trifft allerdings auf die wenigsten Spiele zu, selbst mit einem älteren Core 2 Quad Q6600 mit 2,4 GHz müssen Sie in vielen Fällen kaum auf Fps verzichten. Im Zweifel bremst ohnehin die Grafikkarte und gerade die Radeon HD 5870 und die Geforce GTX 480 sind (sehr) teuer.





Prozessoren

CPU-Performance bei unterschiedlichen Spielen. Was bringen sechs Kerne oder reicht ein Quad?

Prozessoren verfügen über immer mehr Kerne, während die maximale Taktfrequenz in den letzten Jahren beinahe unverändert geblieben ist. Über 3,4 GHz kommt kaum ein Spitzenmodell hinaus, zumindest nicht im unübertakteten Zustand.

Dafür werden die Chips nach wie vor immer komplexer. Die Zahl der Transistoren steigt stetig, vor allem Intel achtet genau darauf, dass das Gesetz des Firmengründers Gordon Moore auch weiterhin Bestand hat. Dies besagt, dass sich alle zwei Jahre die Anzahl der Transistoren verdoppelt. Modelle wie AMDs Thuban kommen auf 900 Millionen Transistoren; wenn die Entwicklung anhält, steht den CPU-Entwicklern in knapp zwei Jahren bereits die doppelte Menge zur Verfügung.

MEHR KERNE

Die technische Entwicklung schafft vor allem Raum für mehr Kerne. Nachdem AMD und Intel 2010 bereits die ersten Desktop-Modelle mit sechs Kernen auf den Markt gebracht haben, laufen schon die Arbeiten an Prozessoren mit acht oder gar zwölf Kernen. Eine unserer zentralen Fragestellungen lautet daher: Was bringen zusätzliche Kerne bei Spielen? Um diese Frage möglichst genau zu beantworten, haben wir für diesen Artikel deutlich mehr als die übliche Handvoll Titel getestet. Uns interessierte besonders die durchschnittliche Performance von möglichst vielen Spielen.

KERN-SKALIERUNG

Bemerkenswert dabei ist, dass eine nennenswerte Anzahl an Titeln bereits von sechs Kernen profitiert. Beim Übergang von zwei zu vier Kernen dauerte es fast ein Jahr, ehe die Quadcore-Prozessoren den Vorteil zweier zusätzlicher Kerne ausspielen konnten.

Jedes fünfte in diesem Test verwendete Spiel läuft mit einem Sechskern-Prozessor mindestens fünf Prozent schneller. Besonders stark profitierten **Metro 2033** mit 20 Prozent und **Anno 1404** mit ebenfalls über 20 Prozent mehr Leistung im Vergleich zu einem gleich getakteten Vierkern-Prozessor. Ein weitaus größerer Teil der Spiele reagiert allerdings kaum auf den Sprung von vier zu sechs Kernen. Die durchschnittlichen Fps steigen zwar, aber in einem Bereich, der kaum messbar ist. Dennoch gibt es für Besitzer eines Sechskern-Prozessors manchmal einen angenehmen Nebeneffekt: Bei einigen Spielen steigt die minimale Fps-Rate, in Einzelfällen sogar deutlich. Bei **Colin McRae: Dirt 2** beispielsweise steigen die minimalen Fps um fast zehn Prozent, während die Durchschnitts-Fps nur von 112 auf 114 Fps klettern.

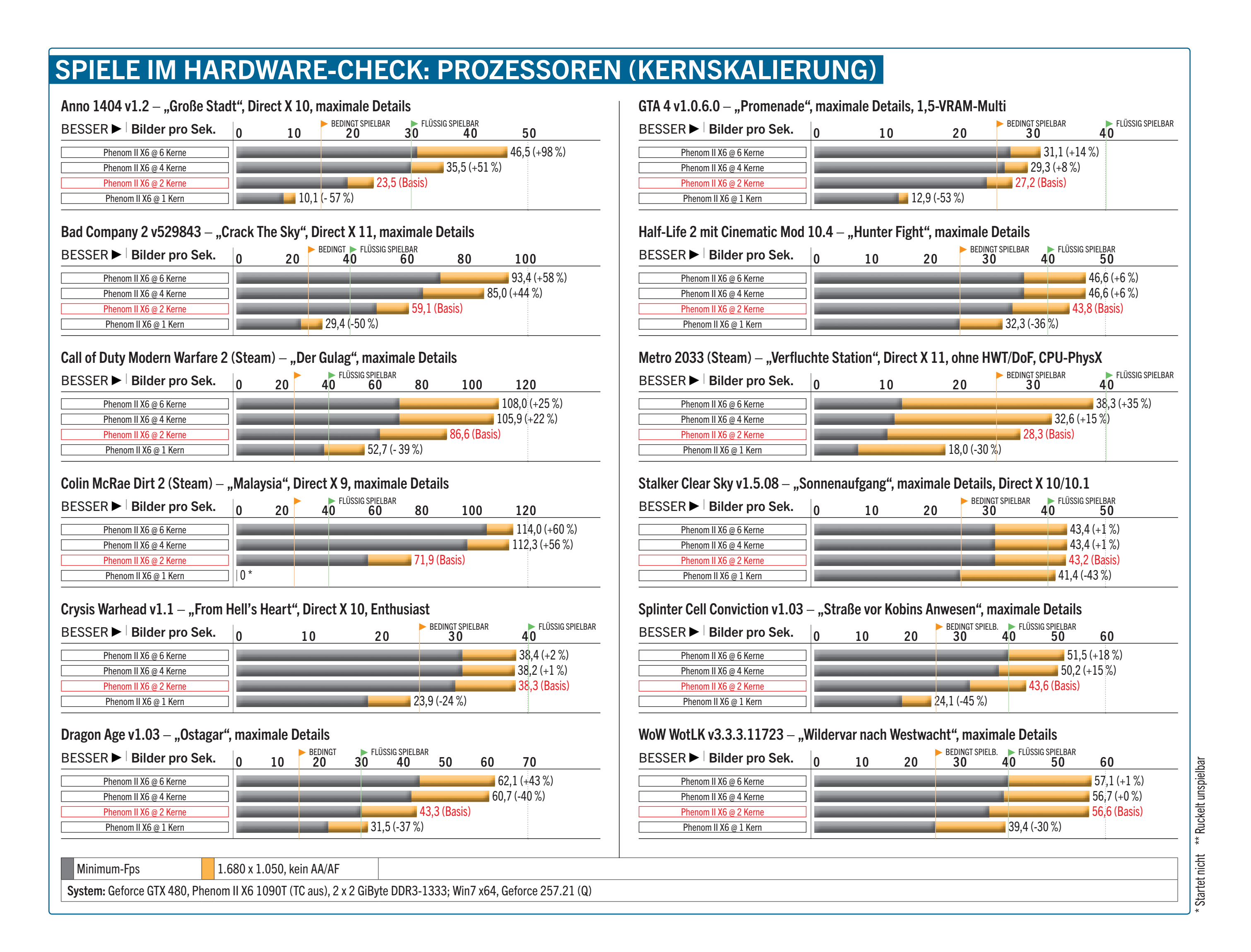
NICHT OPTIMIERTE SPIELE

Zu den Spielen, die wenig oder gar nicht von sechs Kernen profitieren, zählen **Counter-Strike Source**, **Crysis (Warhead)** und **Das schwarze Auge: Drakensang**. Bei einem Spiel stellten wir sogar einen Performance-Rückgang fest: **Far Cry 2** lief auf einem Sechskern-Prozessor einen Hauch langsamer als auf einem Vierkern-Modell. Dies konnten wir auch bei den minimalen Fps beobachten, hier war der Sechskerner ebenfalls messbar langsamer.

ZWEIKERN-PERFORMANCE

Wer noch einen Zweikern-Prozessor besitzt (nach jüngsten Umfragen immerhin knapp 30 Prozent), spielt durchschnittlich mit 25 Prozent weniger Fps als bei einem gleich schnell getakteten Zweikern-Modell. Dennoch benötigen längst nicht alle Spiele vier oder mehr Kerne, viele laufen auch mit einem älteren Zweikerner anständig. Zu dieser Gruppe gehört etwa **Crysis Warhead**, das bei unserem Test immer 38 Fps erreichte – egal ob mit zwei, vier oder sechs CPU-Kernen. Auch das umstrittene **Siedler 7** kann mit den vielen Kernen nichts anfangen und läuft fast konstant mit gut spielbaren 38 Fps. Dies gilt übrigens auch für alle Vorgängerteile inklusive Add-ons. Eine vernünftige Multicore-Optimierung gibt es bei diesen Titeln nicht, was aber angesichts der spielbaren Fps-Raten auch verschmerzbar ist.

Manche Spiele haben eine Bildratenbegrenzung („Framelock“) – dann ist es ebenfalls egal, wie viel Kerne der Prozessor hat. Als



Vertreter dieser Gruppe haben wir **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** ausgewählt. Die Fps-Rate ist hier ab 30 Bildern pro Sekunde gesperrt, selbst mit einem Einkern-Prozessor erreicht der Strategietitel diese Bildrate mühelos.

CPU-TRENDS

Wie eingangs erwähnt, werden Prozessoren immer komplexer. Das Mehr an Transistoren wird aber nicht nur für zusätzliche Kerne verwendet. Ab etwa zwölf Kernen wird die Kernvermehrung in vielen Fällen kontraproduktiv. Der Aufwand für die Verwaltung der Daten (Overhead) übersteigt dann den Nutzen der Parallelisierung. So geht der Trend zu Spezialkernen, die zum Beispiel für die Verschlüsselung genutzt werden. Es wäre dann zum Beispiel möglich, die Festplatte eines PCs ohne merklichen Performance-Nachteil in Echtzeit zu verschlüsseln. Auch die integrierten Grafikkerne von „Sandy Bridge“ und „Llano“ zählen zu der Kategorie Spezialkerne. Die ersten Prozessoren mit einer echten On-Die-Integration der Grafik sollen noch in diesem Jahr erscheinen.

MEHR CACHE

Neben zusätzlichen Kernen werden aber auch die Caches immer größer. Aktuelle Gulftown-Prozessoren haben bereits 12 MiByte L3-Cache, ein Thuban kommt auf mehr als neun MiByte (L3 + L2-Cache). Schon mit der übernächsten Prozessorgeneration dürften es mindestens 50 Prozent mehr sein.

Dennoch hat der Cache heute einen geringeren Stellenwert bei Spielen als noch vor ein paar Jahren. Früher konnte eine Verdoppelung des prozessorinternen Zwischenspeichers schon mal bis zu 15 Prozent mehr Leistung bringen; heute sind es bestenfalls fünf Prozent, meist ist der Vorteil aber kaum messbar. Der offensichtliche Grund: Zwar wächst der L3-Cache stetig, doch dieser ist mit Latenzzeiten von ungefähr 40 CPU-Zyklen recht langsam. Der L2-Cache ist mit etwa zehn Taktzyklen wesentlich schneller, blieb aber sowohl bei AMD als auch bei Intel in den vergangenen Jahren praktisch unangetastet.

Spielende PC-Anwender sollten den Prozessor also nicht primär nach Kernzahl oder Cachegröße auswählen. Wie unsere Benchmarks zeigen, ist ein preiswerter Vierkerner, der mit annähernd drei Gigahertz getaktet ist, bei vielen Spielen der beste Kompromiss aus Preis und Leistung. Auch die Leistung pro Takt ist interessant: So schlägt der Core i7-860 im Mittel den Core 2 Quad Q9550 um 25 Prozent und in **GTA 4** gar um 47 Prozent – beide CPUs takten mit 2,8 GHz. AMDs Phenom II X4 965 braucht 600 MHz mehr und schiebt sich zwischen die beiden Intel-Prozessoren, ist aber günstiger.

Festplatte versus SSD

Wie viel schneller laden aktuelle Spiele mit einem SSD-Laufwerk?

SSD-Speicher werden meist als Boot-„Platte“ für das Betriebssystem eingesetzt. Daneben bleibt meist noch Platz für ein paar Spiele. Wie viel kürzer fallen die Level-Ladezeiten dann aus?

TURBOLADER

Um es gleich vorwegzunehmen: Spielstände werden mit einer SSD durchschnittlich um ein knappes Drittel schneller geladen als bei platterbasierten Datenspeichern. Das ist ein enormer Sprung, der vor allem bei Spielen wie **Gothic 3** (mit Community-Patch) ins Gewicht fällt: Statt 90 Sekunden quälend langer Ladezeit steht das Rollenspiel mit einer SSD bereits nach knapp einer Minute zur Verfügung. Besonders

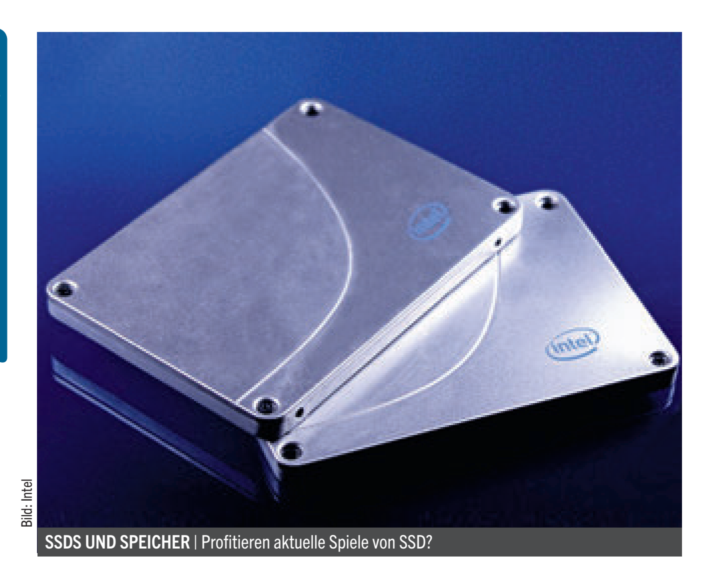


Bild: Intel

SSDS UND SPEICHER | Profitieren aktuelle Spiele von SSD?

SPIELE IM HARDWARE-CHECK: SPEICHER

Anno 1404 v1.2 – „Große Stadt“, Direct X 10, maximale Details

BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	111,5 (-4 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	116,0 (Basis)

Bad Company 2 v529843 – „Crack The Sky“, Direct X 11, maximale Details

BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	15,0 (-3 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	15,5 (Basis)

Crysis Warhead v1.1 – „From Hell's Heart“, Direct X 10, Enthusiast

BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	41,0 (-25 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	55,0 (Basis)

GTA 4 v1.0.6.0 – „Promenade“, maximale Details, 1,5-VRAM-Multi

BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	20,0 (-30 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	28,5 (Basis)

Half-Life 2, EP2 mit Cinematic Mod 10.4 – „Hunter Fight“, maximale Details

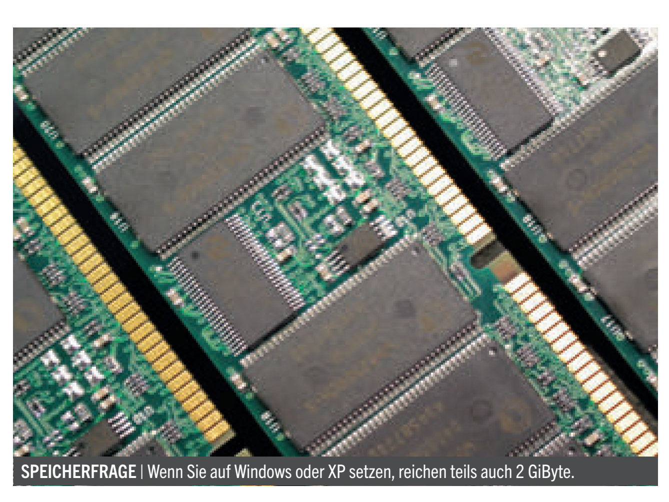
BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	13,0 (-69 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	42,0 (Basis)

Stalker Clear Sky v1.5.08 – „Sonnenaufgang“, maximale Details, Direct X 10/10.1

BESSER ◀	Sekunden
SSD: Crucial Real SSD (SATA 6Gbit/s)	40,5 (-24 %)
HDD: Seagate Barracuda (SATA 3Gbit/s)	53,0 (Basis)

1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: Geforce GTX 480, Phenom II X6 1090T (TC aus), 4 GiByte DDR3-1333, SSD: Crucial Real SSD 256 GByte, HDD: Seagate Barracuda 750 GByte ST3750330AS; Win7 x64, Geforce 257.21 (Q)


SPEICHERFRAGE | Wenn Sie auf Windows oder XP setzen, reichen teils auch 2 GiByte.

gravierend ist der Vorsprung bei **Dragon Age**: In rekordverdächtigen sechs Sekunden lädt die SSD einen Spielstand, während die Seagate-Vergleichsfestplatte fast eine halbe Minute braucht. Ebenfalls bemerkenswert schnell lädt **Half-Life 2** (mit Cinematic-Mod), das in 13 statt 42 Sekunden bereit ist.

BREMSKLOTZ

Bei einigen Spielen konnten wir dagegen praktisch keinen Vorteil für die SSD ausmachen. Bei **Anno 1404** und **Battlefield: Bad Company 2** gab es mit einer SSD nur minimale Verbesserungen. Dies kann verschiedene Ursachen haben, beispielsweise könnte der Spielstand stark komprimiert sein; die Prozessorlast ist beim Laden eines **Anno**-Savegames jedenfalls sehr hoch: Selbst ein Phenom II X6 wirft all seine sechs Kerne ins Rennen, die Ladezeiten von **Anno 1404** hängen also stark von der Leistung der verwendeten CPU ab.

SPIELSTART VS. LADEZEIT

Im Gegensatz zum Laden eines Savegames kann der erste Start eines Spiels in der Regel selten beschleunigt werden; oft nisten sich hier Werbefilmchen ein, die sich zu allem Überfluss nicht abbrechen lassen. Erfolgversprechender ist es, die Filme umzubenennen oder zu löschen (vorher Backup erstellen!). Bei EA-Spielen funktionierte dieses Vorgehen in der Vergangenheit und das Spiel startete teils deutlich schneller.

Fazit: Es lohnt sich durchaus, zwei oder drei der Lieblingsspiele auf einer SSD zu installieren – diese sollte nach Möglichkeit mindestens 64 GiByte groß sein, damit neben dem Betriebssystem und den Spielen noch ungefähr 20 Prozent freier Speicherplatz bleiben kann.

Speicherausstattung

Wie viel Speicher benötigen aktuelle Spiele wirklich? Reichen 2 GiB oder müssen es 8 GiB sein?

Auch wenn Speicher aufgrund des derzeit schwachen Euros wieder teurer wird: Die meisten Spieler wollen an dieser Stelle nicht sparen und haben ihren Rechner mit mindestens 4 GiByte bestückt. Was bringt es, den Speicher auf 8 GiByte zu erweitern?

SPEICHERBEDARF

Lange galt ein Speicherausbau von vier Gigabyte bei Spielern als das Maximum. Grund waren die verbreiteten 32-Bit-Betriebssysteme, die maximal vier GiByte sinnvoll nutzen konnten. Aktuell sind knapp 50 Prozent der Spiele-PCs der PCGH-Leser mit dieser Speichermenge bestückt. Schon für den nächsten Rechner geben aber mehr als ein Drittel der Befragten an, auf sechs oder gar acht Gigabyte aufrüsten zu wollen. Voraussetzung dafür ist ein 64-Bit-Betriebssystem, bei den meisten kommt mittlerweile eine der 64-Bit-Editionen von Windows 7 zum Einsatz.

VORTEILE BEI SPIELEN

Für unseren Test haben wir wieder 24 Spiele mit je drei Speicherkonfigurationen im Testlabor gegeneinander antreten lassen. Die Ergebnisse hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck: Bei der Mehrheit der Spiele gibt es keinen oder nur einen geringen Unterschied zwischen vier und acht Gigabyte. Zu den zahlreichen Titeln dieser Gruppe gehören **Counter-Strike Source**, **Battlefield: Bad Company 2**, **Dragon Age** oder **Die Siedler 7**. Auch das bildratenbegrenzte **Command & Conquer: Tiberian Twilight** reagiert auf einen Speicherausbau nicht und läuft wie gehabt mit konstant 30 Fps.

Anders sieht es aber aus, wenn man die minimale Bildrate betrachtet. Einige Spiele zeigen nun einen spürbaren Anstieg, wenn acht statt vier Gigabyte im Rechner stecken. Bei **Anno 1404** steigen die Minimum-Fps um ein Drittel (40 statt 31 Fps), **GTA 4** profitiert ebenfalls enorm (35 statt 27 Fps). Einen starken Anstieg haben wir auch bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** festgestellt; allerdings ist die Bildrate bei diesem Spiel selbst mit 2 GiByte Speicher noch so hoch, dass die meisten Spieler von einem Speicherausbau nichts merken dürften.

2 VS. 4 GIBYTE RAM

Etwa zehn Prozent der PCGH-Leser haben noch zwei Gigabyte Speicher im PC. Wenn nicht wirklich zwin-

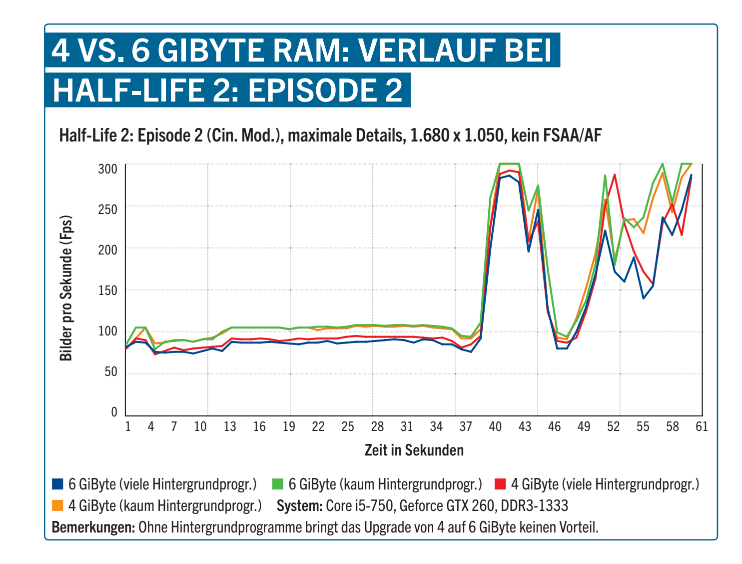
gende Gründe dagegensprechen, empfehlen wir dringend einen Ausbau des RAMs auf vier Gigabyte.

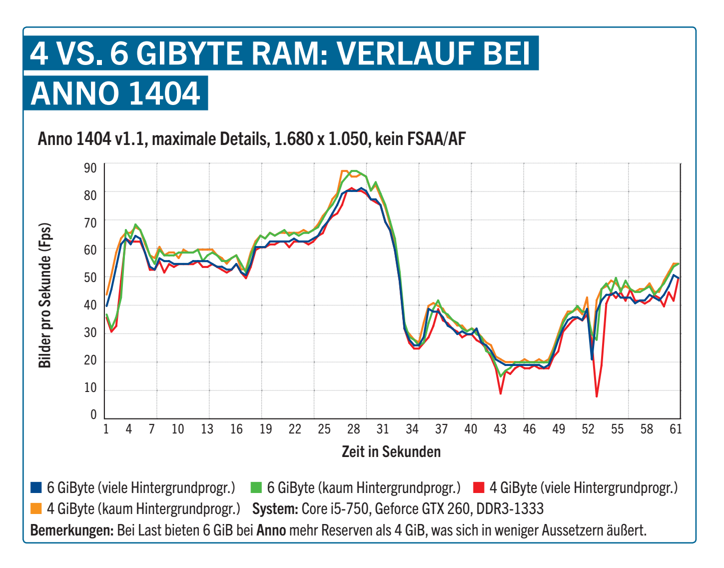
Nur wenige Spiele laufen mit zwei Gigabyte Speicher gleich schnell wie mit vier Gigabyte Speicher; dazu gehören **Drakensang: Am Fluss der Zeit**, **Command & Conquer 4** und **FIFA 10**. Alle anderen legen mit vier Gigabyte RAM durchschnittlich zehn Prozent zu. Besonders stark macht sich der Sprung von zwei auf vier GiByte bei **GTA 4** (+50 Prozent) und **Call of Duty: Modern Warfare 2** (+15 Prozent) bemerkbar. Auch die wichtigen Minimum-Fps steigen, teilweise noch stärker als die Durchschnitts-Fps: Bei **Colin McRae: Dirt 2**, **Counter-Strike Source** und **World of Warcraft** steigen die Minimum-Fps um jeweils 15 Prozent – und das in einem Abschnitt, in dem sich Fps-Einbrüche als spürbare Aussetzer im Spiel bemerkbar machen.

Nahezu unverändert bleiben die Minimum-Fps in jenen Spielen, die generell nicht oder nur kaum von einer Aufrüstung profitieren. Dazu gehören **Battlefield: Bad Company 2**, **Command & Conquer 4**, **Drakensang**, **Dragon Age** und **FIFA 10** – um nur einige zu nennen.

SONDERFALL MODS

Mods verhelfen älteren Spielen zu neuen Inhalten und häufig auch zu einer schöneren Grafik. Stellvertretend für die vielen besonders populären Mods haben wir den „Cinematic Mod" für **Half-Life 2** und den Community-Patch 1.74 für **Gothic 3** getestet. Wer mit diesen Erweiterungen die volle Grafikpracht genießen will, benötigt einen High-End-Rechner; mit zwei GiByte RAM sind beide Mods unspielbar (10 bzw. 4 Fps), erst ab vier GiByte entspannt sich die Situation (46 bzw. 21 Fps). Stecken im Rechner acht GiByte RAM, so können beide Mods noch einmal leicht zulegen: **Half-Life 2** kommt dann auf 47 Fps, **Gothic 3** auf 24 Fps.





SPIELE IM HARDWARE-CHECK: SPEICHER

BESSER ▶ Bilder pro Sek. — Minimum-Fps / 1.680 x 1.050, kein AA/AF

Anno 1404 v1.2 – „Große Stadt", Direct X 10, maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	46,9 (+1 %)
4 GiByte	46,5 (Basis)
2 GiByte	43,0 (-7 %)

Bad Company 2 v529843 – „Crack The Sky", Direct X 11, maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	95,3 (+2 %)
4 GiByte	93,4 (Basis)
2 GiByte	87,4 (-7 %)

Call of Duty Modern Warfare 2 (Steam) – „Der Gulag", maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	112,7 (+4 %)
4 GiByte	108,0 (Basis)
2 GiByte	97,4 (-10 %)

Colin McRae Dirt 2 (Steam) – „Malaysia", Direct X 9, maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	116,2 (+2 %)
4 GiByte	114,1 (Basis)
2 GiByte	105,0 (-8 %)

Counter-Strike Source (Steam) – „de_dust – 5 vs. 5", maximale Details inkl. HDR

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	233,7 (+1 %)
4 GiByte	231,3 (Basis)
2 GiByte	224,9 (-7 %)

Crysis Warhead v1.1 – „From Hell's Heart", Direct X 10, Enthusiast

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	38,5 (+0 %)
4 GiByte	38,4 (Basis)
2 GiByte	35,1 (-9 %)

Dragon Age v1.03 – „Ostagar", maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	61,7 (-1 %)
4 GiByte	62,1 (Basis)
2 GiByte	59,6 (-4 %)

GTA 4 v1.0.6.0 – „Promenade", maximale Details, 1,5-VRAM-Multi

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	40,7 (+31 %)
4 GiByte	31,1 (Basis)
2 GiByte	21,9 (-30 %)*

Half-Life 2 mit Cinematic Mod 10.4 – „Hunter Fight", maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	46,9 (+1 %)
4 GiByte	46,5 (Basis)
2 GiByte	10,4 (-78 %)*

Metro 2033 (Steam) – „Verfluchte Station", Direct X 11, ohne HWT/DoF, CPU-PhysX

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	66,1 (+0 %)
4 GiByte	65,9 (Basis)
2 GiByte	63,0 (-4 %)

Stalker Clear Sky v1.5.08 – „Sonnenaufgang", maximale Details, Direct X 10/10.1

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	43,3 (+0 %)
4 GiByte	43,4 (Basis)
2 GiByte	43,3 (-0 %)

Splinter Cell Conviction v1.03 – „Straße vor Kobins Anwesen", maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	51,7 (+0 %)
4 GiByte	51,5 (Basis)
2 GiByte	47,6 (-8 %)

WoW WotLK v3.3.3.11723 – „Wildervar nach Westwacht", maximale Details

Speicher	Bilder pro Sek.
8 GiByte	56,8 (+0 %)
4 GiByte	57,1 (Basis)
2 GiByte	54,1 (-5 %)

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: Geforce GTX 480, Phenom II X6 1090T (TC aus), GiByte DDR3-1333; Win7 x64, Geforce 257.21 (Q)

* Unspielbar aufgrund von Rucklern

Der optimale Mini-PC



Von: Andreas Zuber/Daniel Möllendorf

Ein flüsterleiser Wohnzimmer-PC, der nur wenig höher ist als eine DVD-Hülle, oder ein flotter Spielerechner, der in den Rucksack passt? Mit den richtigen Komponenten und unserer Anleitung ist das kein Problem.

Kleine PCs im Mini-ITX-Format (Mainboard-Abmessungen: 17 x 17 cm) haben viele Vorteile gegenüber üblichen PC-Klötzen: Sie lassen sich leicht zur LAN-Party transportieren, fügen sich optisch optimal ins Wohnzimmer ein und sind oft günstiger als große PCs.

Für einen Rechner im Wohnzimmer, der lediglich DVDs, Blu-rays oder Musik abspielen und sich für einfache Spiele eignen soll, eignet sich ein Mini-PC natürlich optimal. Schließlich passt ein kleines Gehäuse gut ins Wohnzimmer und es reichen vergleichsweise langsame Komponenten mit geringer Abwärme. Auf den folgenden Seiten zeigen wir daher in unserer Eigenbauanleitung, wie Sie einen günstigen und leisen HTPC (Home Theatre PC) samt Blu-ray-Unterstützung bauen, der bei der Leistungsaufnahme kaum über gewöhnlichen Blu-ray-Playern liegt.

Auf ähnliche Weise lässt sich auch ein kompakter Spiele-PC mit ordentlicher Leistung verwirklichen. Verwenden Sie dafür das Gehäuse Silverstone Sugo SG05 (80 Euro samt Netzteil) sowie das Mini-ITX-Mainboard DFI Lanparty MI P55-T36 (120 Euro). Als CPU eignet sich ein genügsamer Core i3-530 (100 Euro) und als Grafikkarte die Powercolor Radeon HD 5770 PCS++.

Weitere Anleitungen (etwa High-End-Spielerechner samt Wakü) und Tests zu 100 Produkten für kleine PCs finden Sie im aktuellen Sonderheft der PC Games Hardware mit dem Titel „Der ultimative Mini-PC-Guide".

HTPC IM EIGENBAU

Optimal für einen sparsamen Blu-ray-HTPC eignen sich Intels genügsamer Atom 330 sowie ein Board mit Nvidias Ion-Onboard-Grafik. Wegen der sinnvollen Ausstattung fiel unsere Wahl auf das Asus-Mainboard AT3IONT-I Deluxe. Es verfügt über WLAN, Bluetooth, ein effizientes externes Netzteil, ein lüfterloses Kühlsystem sowie einen optischen und einen koaxialen Digitalausgang für den Sound. Als RAM wählten wir den günstigen G.Skill F3-10666CL7D-4GBRH. Beim Gehäuse entschieden wir uns für das PC-Q07 von Lian Li. Dieses fällt zwar mit 28,0 x 19,4 x 21,0 cm für ein Mini-ITX-Gehäuse relativ groß aus, hat dafür aber den Vorteil, dass sowohl ein normal großes 5,25-Zoll-Laufwerk als auch eine 3,5-Zoll-Festplatte darin Platz finden – flache Blu-ray-Laufwerke im Slim-Line-Format sind derzeit noch sehr teuer. Zudem ist das Vollaluminium-Gehäuse in verschiedenen Farben erhältlich.

So entschieden wir uns wegen des unschlagbaren Preises von lediglich 60 Euro und der niedrigen Lautstärke für das Blu-ray-ROM-Laufwerk Lite On IHOS104. Ausreichend Platz für Musikdateien und eigene Filme bietet die ein Terabyte große und erfreulich leise WD10EARS von Western Digital. Auch der Einsatz einer SSD wäre denkbar, der sehr hohe Preis pro GByte lässt uns aber darauf verzichten.

ETWAS KÜHLUNG

Da das Asus-Board auf ein externes Netzteil setzt, bleibt der Einbauplatz des ATX-Netzteils direkt über dem passiven Kühlkörper des Ion-Boards frei. Damit wird ein Wärmestau so weit vermieden, dass das gesamte System im Standardeinsatz ohne Lüfter auskommt. Allerdings steigt bei längerem Betrieb und höherer Umgebungswärme die Temperatur von CPU und GPU stark an. So ermittelten wir nach dreistündigem Blu-ray-Genuss eine CPU-Kerntemperatur von 83 Grad. Dies liegt zwar nicht im kritischen Bereich, es ist aber trotzdem sinnvoll, leise Lüfter zu verwenden.

Sie haben die Möglichkeit, im Gehäuse ohne große Umbauten einen 120-mm- und einen 80-mm-Lüfter unterzubringen. Letzterer wird in der einfachsten Variante in das sowieso offene Loch für das ATX-Netzteil auf der Gehäuserückwand eingehängt. Dazu schrauben Sie zunächst die ATX-Blende ab. Die Löcher, an denen die Blende angebracht war, können Sie nun dazu verwenden, um mit Kabelbindern den 80-mm-Lüfter zu fixie-

Mini-Wohnzimmer-PC

Mit unseren Tipps bauen Sie spielend einfach einen Mini-PC für Film- oder Musikwiedergabe – inklusive Fernbedienung.

ren. Um das Gehäuse komplett zu schließen, können Sie alternativ die in der Bilderstrecke auf den folgenden Seiten gezeigte Spezialblende anfertigen. Damit dringt kein Schmutz ins Gehäuse. Die passende Bohrschablone finden Sie als PDF auf der Heft-DVD.

Wenn Sie das Seitenteil mit einem 120-mm-Lüfter ausstatten möchten, empfehlen wir Ihnen den Be quiet Silentwings (BQT T12025-LF-PWM). Dessen größter Vorteil neben der geringen Lautstärke ist, dass die mitgelieferten Befestigungsstifte annähernd perfekt in die bereits vorhandenen Löcher des Seitenteils passen. Eine Modifikation am Gehäuse ist somit nicht erforderlich. Dank der Lüftersteuerung des Mainboards regeln sich beide Lüfter von alleine und sind im Normalbetrieb mit lediglich 0,3 Sone fast unhörbar. Die Kühlleistung reicht für niedrige Temperaturen.

LEISTUNG UND VERBRAUCH

Obwohl der Atom mit 1,6 GHz nicht gerade zu den schnellsten CPUs zählt, kann dieser in Verbindung mit Nvidias Ion-Grafikchip samt Cuda-Unterstützung (damit berechnet der Grafikchip typische CPU-Aufgaben) dennoch Erstaunliches leisten. So ist etwa mit einer entsprechenden Abspielsoftware DVD-HD-Upscaling möglich. In unseren Versuchen stellten wir jedoch fest, dass Power DVD 10 Ultra trotz aktivierter Cuda-Unterstützung bei der Wiedergabe mit HD-Upscaling deutlich ins Stocken gerät. Arcsofts Total Media Theatre 3 hingegen gibt das Medium auch bei schnellen Bildabfolgen flüssig wieder. Für Filmfreunde ist das DVD-HD-Upscaling auf jeden Fall eine attraktive Möglichkeit, die bereits vorhandene Filmsammlung in verbesserter Qualität zu genießen.

Die Leistungsaufnahme des Ion-Systems im Blu-ray-Betrieb liegt bei nur 36,2 Watt. Im Windows-Leerlauf fällt dieser Wert sogar unter 30 Watt. Zum Vergleich: Ein Spiele-PC mit Core i5-750 und Geforce GTX 285 zieht im Leerlauf 92,7 Watt. Im Energiesparmodus S3 von Windows 7 registrierte unser Wattmeter sogar nur einen Stromverbrauch von weniger als 0,05 Watt. Bei anderen PCs sind es meist bis zu 3,9 Watt. ❑

ZUSAMMENSTELLUNG

Komponente	Produkt	Preis
Mainboard	Asus AT3IONT-I Deluxe (Atom-330-CPU und Ion-Chip)	€ 170,-
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 MiByte DDR3-1333-RAM	€ 90,-
Gehäuse	Lian Li PC-Q07	€ 45,-
Blu-ray-Laufwerk	Lite On IHOS104	€ 60,-
Festplatte	Western Digital WD10EARS	€ 60,-
Zwischensumme		€ 425,-
Lüfter 120 mm	Be quiet Silentwings PWM (oder ähnlicher Lüfter)	€ 15,-
Lüfter 80 mm	Nanoxia DX08-1600 (oder ähnlicher Lüfter)	€ 10,-
Gesamtpreis		€ 450,-

LEISTUNG

	Ohne Lüfter	Mit Lüfter (Silentmode im BIOS an)	Mit Lüfter (Silentmode im BIOS aus)
Leistungsaufnahme (Stromverbrauch)			
Aus	0,0 Watt	0,0 Watt	0,0 Watt
Leerlauf	27,5 Watt	29,1 Watt	33,3 Watt
Blu-ray (Power DVD 10)	34,4 Watt	36,2 Watt	37,2 Watt
Lautheit (Abstand 50 cm)			
Leerlauf	0,2 Sone	0,3 Sone	2,0 Sone
Film von Festplatte	0,6 Sone	0,6 Sone	2,0 Sone
Film von Blu-ray (Power DVD 10)	0,6 Sone	0,6 Sone	2,0 Sone
Temperatur			
Leerlauf	68 °C	65 °C	57 °C
Blu-ray (Power DVD 10)	79 °C	71 °C	62 °C

System: Asus AT3IONT-I Deluxe (Atom 330, Ion), G.Skill F3-10666CL7D-4GBRH, Lian Li PC-Q07, Lite On IHOS104, Western Digital WD10EARS, Be quiet Silentwings PWM, Nanoxia DX08-1600

Bauanleitung: Blu-ray-fähiger HTPC

So erstellen Sie Schritt für Schritt Ihren eigenen Wohnzimmer-PC:

Festplatte einbauen



1 Dem Gehäuse liegen vier Spezialschrauben bei. Diese werden zusammen mit den Gummischeiben an der Festplatte angebracht.



2 Danach wird die HDD nur noch in den Rahmen eingesetzt. Zusätzliches Festschrauben entfällt.

Blu-ray-Laufwerk einbauen und verkabeln



1 Um die Blende des 5,25-Zoll-Schachtes zu entfernen, muss diese beidseitig eingedrückt werden, damit sich die Arretierung löst.



2 Sind die Verbindungen angebracht, kann das Laufwerk wie gewohnt fixiert werden.

Mainboard einbauen


1

Das Ion-Board wird auf das rechte Seitenteil montiert. Dieses ist leicht an den Abstandshaltern zu erkennen.


2

Der Arbeitsspeicher sollte unbedingt jetzt schon eingesetzt werden, da es im Gehäuse recht eng wird.

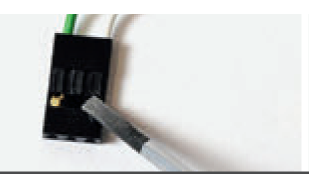

3

Kleines Problem: Das PC-Q07 verfügt über einen 3-Pin-Power-LED-Anschluss, das Board aber nur über 2-Pin.

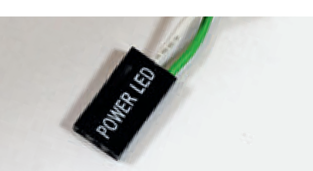
Power-LED modifizieren



1



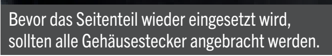




Mit einem Schraubendreher lösen Sie den Widerhaken und ziehen das Kabel heraus. Anschließend stecken Sie die Leitung in das mittlere Loch.

Mainboard verkabeln und Seitenteil einschrauben


1

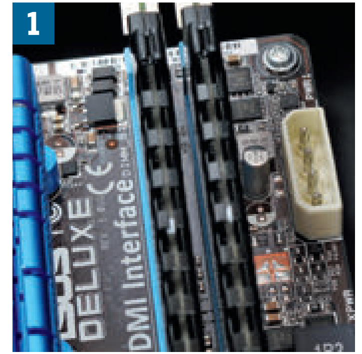


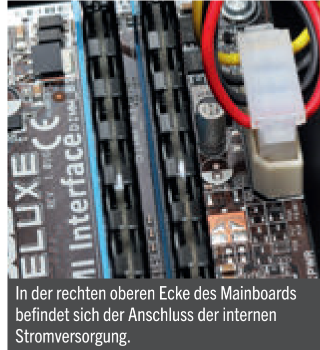
Bevor das Seitenteil wieder eingesetzt wird, sollten alle Gehäusestecker angebracht werden.


2

Beim Einbau des Seitenteils müssen Sie darauf achten, dass alle Mainboard-Anschlüsse freiliegen.

Stromversorgung anschließen


1

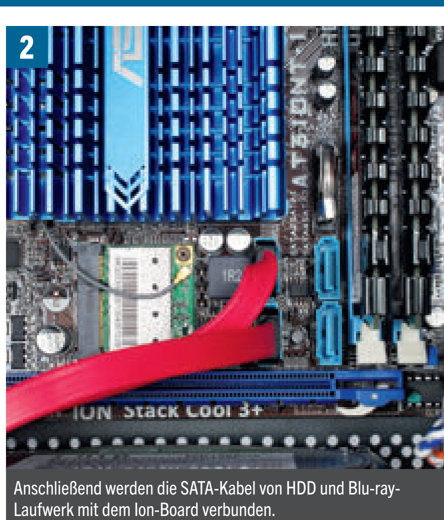


In der rechten oberen Ecke des Mainboards befindet sich der Anschluss der internen Stromversorgung.

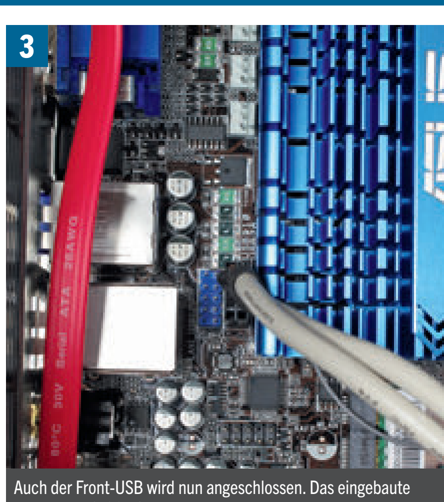
Festplatte verkabeln


1

Die Festplatte sollte nun ebenfalls mit Strom- und Datenkabel verbunden werden.


2

Anschließend werden die SATA-Kabel von HDD und Blu-ray-Laufwerk mit dem Ion-Board verbunden.


3

Auch der Front-USB wird nun angeschlossen. Das eingebaute Kabel des PC-Q07 fällt sehr kurz aus.

Netzteilblende für 80-mm-Lüfter basteln (Alternative: siehe Text)



1 Da auf ein ATX-Netzteil verzichtet wird, klafft nun ein großes Loch an der Rückseite.





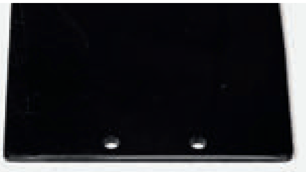
2 Die entfernte ATX-Blende dient als Schablone. Für den Selbstbau wählen wir 3-mm-Plastik aus dem Baumarkt.





3 Zunächst werden die Umrisse auf die Platte übertragen und ausgeschnitten.





4 Die ATX-Blende kann auch als Bohrschablone für die Befestigungslöcher dienen.

5 Alternativ können Sie auch die Bohrschablone von der Heft-DVD verwenden.





6 Der 80-mm-Lüfter wird nun mit vier Schrauben und Muttern befestigt.

120-mm-Lüfter in Seitenteil



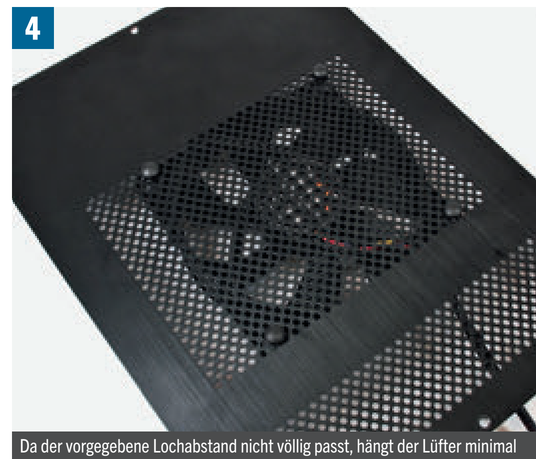
1 Die Löcher des zweiten Seitenteils bieten sich für einen weiteren 120-mm-Lüfter an.



2 Mit Schleifpapier können die Befestigungsstifte leicht angepasst werden, sofern sie nicht auf Anhieb sitzen.



3 Die Stifte werden einfach durch die Löcher gedrückt und mit dem Be quiet Silentwings verbunden.



4 Da der vorgegebene Lochabstand nicht völlig passt, hängt der Lüfter minimal schief am Seitenteil – das hat auf die Kühlleistung aber keine Auswirkungen.

Lüfter anschließen, Seitenteil schließen, Stromversorgung verbinden



1 Die beiden Lüfter müssen nun nur noch mit dem Mainboard verbunden werden. Anschlüsse finden Sie links neben dem Kühlkörper.



2 Abschließend schrauben Sie auch das zweite Seitenteil wieder an.



3 Die Buchse für die Stromversorgung finden Sie direkt an der Mainboard-Blende.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

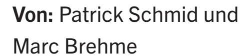
MAFIA-SPECIAL

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

MAFIA

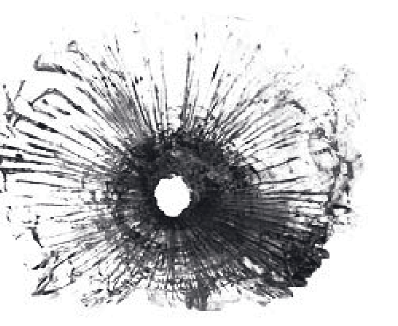
Modern Mod

Grafik- und Sound-Mod
Vorauss: Mafia v1.2, CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, GPU 512 MB



Von: Patrick Schmid und Marc Brehme

Verwandeln Sie Lost Heaven doch mal in eine moderne Großstadt.



Die Grafik-Engine von **Mafia** ist mittlerweile ein wenig in die Jahre gekommen, denn acht Jahre sind bereits vergangen, seit wir Tommy Angelo erstmals bei seinen schmutzigen Aufträgen für die Salieri-Familie in Lost Heaven unterstützt haben. Wenn Sie aber kurz vor der Veröffentlichung von **Mafia 2** den Vorgänger noch einmal in neuer Optik erleben wollen, dann legen wir Ihnen die **Modern Mod 2.0** ans Herz.

Lost Heaven ist zwar sehr schön und erinnert an die Großstädte aus den 30er-Jahren, doch vielleicht interessiert es Sie ja, wie Tommy Angelo in einer modernen Großstadt aussehen würde? Dank der **Modern Mod 2.0** ist dies jetzt möglich. Es handelt sich dabei um eine sogenannte Total Conversion, also eine Komplett-Konvertierung, die nahezu alles am Spiel verändert. Im Fall der **Modern Mod** bezieht sich das unter anderem auf die Autos, die vollständig durch einen modernen Fuhrpark ersetzt wurden. Anstatt der originalen alten Wagen können Sie nun also beispielsweise in einem schicken Mercedes oder bulligen Audi durch die Straßen von Lost Heaven fahren. Natürlich gilt nach wie vor: nicht zu schnell! Denn auch die Polizisten haben nun moderne Gefährte – und immer noch kein Herz für Raser …

Selbstverständlich wurden nicht nur die Autos ersetzt, die Stadt hat generell einen moderneren Look erhalten. So finden Sie an den Läden und Hauswänden nun aktuelle Werbeplakate. Einen weiteren optischen Leckerbissen stellen die neuen Metro-Stationen dar. Diese ersetzen die alte Hochbahn und sehen wirklich imposant aus. Zudem wurden neue Musik sowie realistischer klingende Waffen-Soundeffekte ins Spiel integriert.

Die Modern Mod funktioniert sowohl in der Kampagne als auch im Freie-Fahrt-Modus. Beachten Sie aber, dass es in der Kampagne vor allem in den Zwischensequenzen zu kleineren Ungereimtheiten kommen kann: Bei unseren Tests ragten – bedingt durch die neuen Automodelle – gelegentlich die Köpfe der Insassen durch das Autodach hindurch. Ansonsten ist die Mod uneingeschränkt zu empfehlen. Dank der vielen Veränderungen können Sie damit den Klassiker noch einmal in einem völlig neuen Gewand erleben. ❑

Info: http://tiny.cc/tz6k8



EDEL | Auch die Innenansichten der neuen Fahrzeugmodelle sind den Originalen nachempfunden.



KOMFORTABEL | Mit der neuen Metro reisen Sie noch bequemer als mit der alten Hochbahn.

◀ **LAUFBURSCHE** | Um Geld zu verdienen, erfüllen Sie verschiedene Aufträge. Hier laden wir Waren auf einen Lastwagen.

▶ **ZWIELICHTIG** | Auf ganz Lost Heaven sind fünf von Salieris Männern verteilt. Von diesen erhalten Sie zufällig generierte Spezialaufträge

BLEIHALTIG | Aus dem LKW beschießen Sie Ihre Verfolger mit der Tommygun.

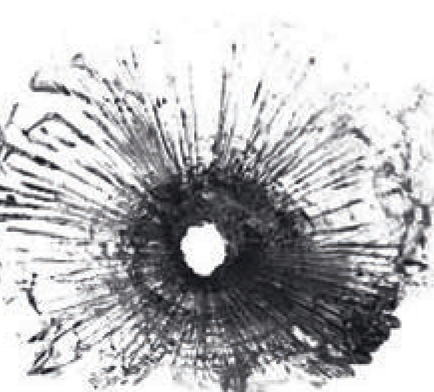
MAFIA

Freeride Supreme

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Nahezu unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

Von: Marc Brehme

Mit dieser umfangreichen Mod vertreiben Sie sich prima die Zeit bis zum Release von Mafia 2.



Gangster-Aufträge ausführen, Taxi fahren, Waren ausliefern, Autos kaufen, reparieren oder klauen, boxen gehen und, und, und … All diese Möglichkeiten bietet Ihnen Modder Darren mit seiner **Mafia**-Modifikation **Freeride Supreme**.

Drei Jahre bastelte der Macher an seiner Fan-Erweiterung für das bereits acht Jahre alte Actionspiel **Mafia**. Die am 25. August 2009 erschienene Mod **Freeride Supreme** greift die Idee des im Hauptspiel vorhandenen Freeride-Modus auf. Zwar ist das hauptsächliche Ziel des Spiels auch nach der Installation der Erweiterung noch immer das Geldverdienen, doch der Spielmodus wurde nun um zusätzliche Features erweitert. Dank neuer Missionen, Zwischensequenzen und Dialoge ist **Freeride Supreme** fast schon ein neues Spiel. Um kräftig Schotter zu machen, den Sie dann wiederum in nützliche Dinge wie schicke Luxuswagen investieren, können Sie sich etwa als Taxifahrer verdingen. Auf dem Parkplatz beim städtischen Gebäude auf Central Island steht ein Taxi, mit dem Tommy Passanten herumkutschieren kann. Je nachdem, wie schnell Sie den Fahrgast zum Ziel bringen, erzielen Sie unterschiedlich hohe Fahrpreise. Wie auch im Storymodus dürfen Sie das Zeitlimit aber keinesfalls überschreiten.

Außerdem stehen in Lost Heaven fünf von Salieris Männern herum, die Sie am grauen Mantel und dem dunklen Hut erkennen. Diese Gangster geben Tommy Aufträge, wenn er sie anspricht. Dabei wird zufallsbasiert einer von vier Aufträgen an einem bestimmten Ort vergeben; die Bezahlung dürfen Sie sich später beim Auftraggeber abholen.

Andere Möglichkeiten zum Geldverdienen sind etwa Waffen- und Fahrzeughandel oder Boxen. In Hoboken betreten Sie gegen eine Gebühr einen Boxclub und treten gegen den Champion an. Entweder verlassen Sie den Ring dann mit einem hohen Preisgeld oder Sie liegen ohnmächtig vor der Tür.

Der Klamottenwechsel ist ein wichtiges Feature der Mod. Je nach Job brauchen Sie eine andere Garderobe. Taxi fahren und Auslieferungen erledigen dürfen Sie in Straßenkleidung. Lukrative Jobs von Gangstern gibt's hingegen nur für Anzugträger. Umziehen können Sie sich zu Hause oder gegen Bezahlung bei Kleidungsläden in der Stadt.

Seine Gesundheit frischt Tommy entweder kostenlos am Verbandskasten in seinem Zuhause in Oak Wood (Extrem Haus) wieder auf oder gegen Bezahlung beim Krankenhaus in New Ark und in Salieris Garage. Kritik verdient allerdings, dass die Auftraggeber zwar auf einer der Mod-Datei beigelegten Karte (map.jpg) verzeichnet sind, aber im Spiel nicht auf der Ingame-Karte angezeigt werden. Ein Ausdruck der Karte ist daher sinnvoll. ❑

Info: www.freeride-supreme.de

STAU | Mit Wartburg, Trabant und Lada gurken bekannte Ostblockautos durch die Stadt.

ROBUST | Die Bus-Modelle sind schön umgesetzt. Links sehen Sie außerdem einen neuen Müllwagen.

UNTERIRDISCH | Statt Hochbahn fahren Sie nun mit der U-Bahn. Innen kleben neue Werbeplakate.

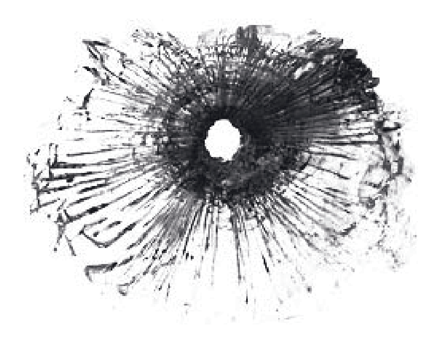
MAFIA

Ikarus Mod

Grafik- und Sound-Mod
Voraussetzungen: Mafia v1.2, CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM

Von: Patrick Schmid

Die Ikarus-Mod schickt Sie nach Ungarn. Erleben Sie bleihaltige Tage in Lost Budapest!



Mit der **Ikarus Mod** von Modder David Fartaczuk stellen wir Ihnen eine weitere Total Conversion (Komplett-Konvertierung) für **Mafia** vor. Im Gegensatz zur **Modern Mod** setzt die **Ikarus Mod** aber auf Altbewährtes: Sie verwandelt Lost Heaven in eine Großstadt, die an das Budapest vergangener Tage angelehnt ist.

Sie haben sich schon immer gefragt, wie Tommy Angelo in einem Trabi aussehen würde? Mit dieser Mod kein Problem, denn der gesamte Fuhrpark umfasst originale Autos aus den Fünfziger- und Sechzigerjahren und die Modelle sind durch die Bank gut gelungen. Besonders hübsch sind die komplett neu entworfenen Busse, die nun in großer Anzahl in der Stadt unterwegs sind. Diese sehen toll aus und Sie können sich auch selbst hinter das Steuer setzen, im Freie-Fahrt-Modus sogar im Rahmen von eigens dafür erstellten Busfahrer-Missionen.

Sollten Sie einmal zu faul zum Selbstfahren sein, dann können Sie die Busse auch als bequemes Reisemittel nutzen. Diese stehen zusätzlich zu den bereits vorhandenen Straßen- und Hochbahnen als öffentliches Verkehrsmittel zur Verfügung. Damit Sie schnell die nächstgelegene Bushaltestelle finden, haben die Entwickler sogar extra Symbole auf der Karte von Lost Heaven integriert.

Aber die Mod ändert nicht nur die Autos, sondern das gesamte Aussehen der Stadt: Schilder und Werbung wurden durch authentische ungarische Versionen ersetzt und auch die Texturen der Läden wurden fast komplett erneuert. Ähnlich wie die **Modern Mod** ändert die **Ikarus Mod** ebenfalls die Hochbahnen. Diese erhielten Einhausungen und wirken durch diese nun wie U-Bahnen. Nett: Im Inneren finden Sie einen nachgebildeten Budapester Fahrplan sowie kleine Warnschilder, die ganz den echten Vorbildern nachempfunden sind. Man sieht wirklich an allen Ecken, dass sich die Entwickler sehr viel Mühe gegeben haben. Neben allen grafischen Neuerungen gibt es außerdem neue Waffen-Soundeffekte und Musik.

Die **Ikarus Mod** funktioniert sowohl mit der Kampagne als auch im Freie-Fahrt-Modus. Wie bei der **Modern Mod** kann es durch die veränderten Automodelle zu kleineren Grafikfehlern, besonders in den Zwischensequenzen, kommen. Diese nimmt man jedoch gern in Kauf, wenn man dafür Lost Heaven in nahezu komplett neuer Optik erleben kann. Viel Spaß in Lost Budapest! ❑

Info: www.realcarfacing.hu

MAFIA

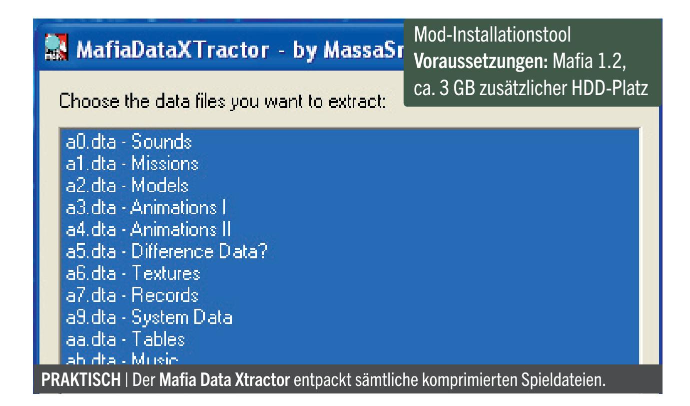
Mafia Data Xtracor



Damit Sie Mods installieren können, müssen zunächst die komprimierten **Mafia**-Spieldateien entpackt werden, um diese anschließend mit den Mod-Dateien zu überschreiben. Genau dafür hat der Modder Malte Thiesen den **Data Xtractor** entwickelt, der Ihnen diese Arbeit abnimmt.

Sie müssen nur das Tool von unserer Extended-DVD installieren und schon kann der Entpackvorgang gestartet werden, der je nach PC- und Festplattenspezifikationen einige Zeit dauert. Beachten Sie, dass durch das Dekomprimieren der Daten zusätzlicher Festplattenplatz nötig ist. Anschließend kann die Mod-Installation beginnen. Übrigens: Auf Nachfrage verriet Malte uns, dass er bereits über einen **Mafia Data Xtractor** für **Mafia 2** nachdenkt! *(ps/mb)* ❑

Info: http://tiny.cc/3ik44



Mod-Installationstool
Voraussetzungen: Mafia 1.2, ca. 3 GB zusätzlicher HDD-Platz

PRAKTISCH | Der **Mafia Data Xtractor** entpackt sämtliche komprimierten Spieldateien.

MAFIA

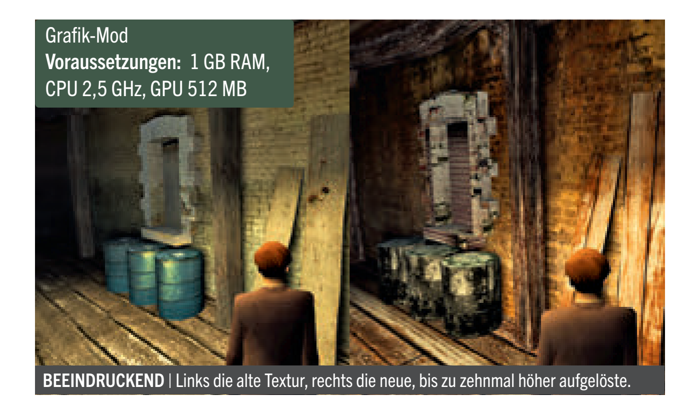
HQ-Mod



Nachdem **Mafia** bereits seit 2002 auf dem Markt ist, verwundert es wenig, dass die Umgebungstexturen mittlerweile schlicht und veraltet wirken.

Doch zum Glück gibt es ja die Modding-Szene. Der Modder harryx hat sich zum Ziel gesetzt, sämtliche Texturen im Spiel durch hochauflösendere zu ersetzen. Das ist natürlich eine Menge Arbeit. Deshalb gibt es momentan auch noch keinen finalen Release-Termin für seine **HQ-Mod**. In diversen **Mafia**-Fan-Foren hält er die Community aber über den aktuellen Status seiner Arbeit auf dem Laufenden und veröffentlichte kürzlich ein Pre-Release, in dem bereits die Texturen der Einführung durch bis zu zehnfach hochauflösendere ersetzt wurden. Ein äußerst interessantes Projekt! *(ps/mb)* ❑

Info: http://tiny.cc/yczr7



Grafik-Mod
Voraussetzungen: 1 GB RAM, CPU 2,5 GHz, GPU 512 MB

BEEINDRUCKEND | Links die alte Textur, rechts die neue, bis zu zehnmal höher aufgelöste.

MAFIA

Unlimited Draw Distance



Wenn Sie **Mafia** zum ersten Mal ohne installierte Mods starten, wird Ihnen mit Sicherheit die sehr geringe Sichtweite auffallen. Selbst wenn Sie diese auf das Maximum hinaufregeln, verschwindet die Landschaft sehr bald in einem hässlichen Nebel. Das wirkt für heutige Verhältnisse sehr irritierend, vor allem wenn man die teilweise bombastischen Weitsichten aus aktuellen Titeln gewohnt ist.

Dank der Modding-Community gibt es auch für dieses Problem eine Lösung: Mit **Unlimited Draw Distance** von den Moddern golod55 und Matteo erhalten Sie eine schier unbegrenzte Weitsicht, sogar über die Grenzen der einzelnen Stadtteile hinaus. Dadurch wirkt nicht nur die Grafik um einiges hübscher und moderner, sondern auch die Stadt erscheint deutlich größer und lebendiger.

Die Mod funktioniert in allen Spielmodi, Sie müssen also auch in der Kampagne nicht auf die fantastische Weitsicht verzichten. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie am Horizont den Straßenverlauf nicht mehr sehen konnten. Beachten Sie jedoch, dass die enorme Sichtweite vor allem auf älteren Rechnern und Grafikkarten zu Performance-Problemen führen kann. Gegebenenfalls müssen Sie die Grafikeinstellungen also ein wenig herunterschrauben. Auf aktuellen Systemen sollten Sie die neue Grafikpracht jedoch uneingeschränkt genießen können.

Die Installation gestaltet sich denkbar einfach. Sie entpacken lediglich den Inhalt des Archivs in Ihr **Mafia**-Spieleverzeichnis. Das war es dann auch schon. Übrigens ist diese Mod kompatibel zu den anderen in diesem Special vorgestellten Fan-Erweiterungen. Sie müssen also auch bei den Total Conversions nicht mehr auf Weitsicht verzichten. Wir legen Ihnen die Installation dringend ans Herz. Denn wenn Sie die Auswirkungen dieser Mod einmal gesehen haben, dann möchten Sie diese nicht mehr missen. *(ps/mb)* ❑

Info: http://mafia.hodnoceniher.cz/mafia1/mody/UDD_all.rar



Grafik-Mod
Voraussetzungen: 1 GB RAM, CPU 2,5 GHz, GPU 512 MB

KURZSICHTIG | So sieht Mafia ohne installierte Mods aus. Der Horizont verschwindet im Nebel.



WEITSICHTIG | Dank der **Unlimited Draw Distance Mod** haben Sie nun eine bombastische Sichtweite.



Grafik-Mod
Voraussetzungen: Mafia v1.2, CPU 2 GHz, 1 GB RAM

FUSSGÄNGER | Die neuen Gehsteig- und Straßentexturen sind viel detaillierter als beim Original.

MAFIA

Footpath and Road Mod

Auch die Straßen- und Gehsteigtexturen von **Mafia** sind für heutige Verhältnisse unschön. Sie wirken verwaschen und größtenteils zu schlicht.

Um diese tristen Asphaltbeläge ein wenig aufzubessern**,** finden Sie auf unserer Extended-DVD die **Footpath and Road Mod** von Krystian Biesaga. Diese ersetzt sämtliche Texturen von Gehsteigen und Straßen durch deutlich schönere und detailliertere. Die Installation gestaltet sich sehr simpel, wenn Sie zuvor die komprimierten **Mafia**-Spieldateien mit dem **Data Xtractor** entpackt haben. Die Modifikation selbst ist zu allen anderen von uns vorgestellten Mods kompatibel. Sie können die verbesserten Asphalttexturen also auch in Kombination mit den Total Conversions oder der **Unlimited Draw Distance** verwenden. *(ps/mb)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/footpath-road-mod

MAFIA

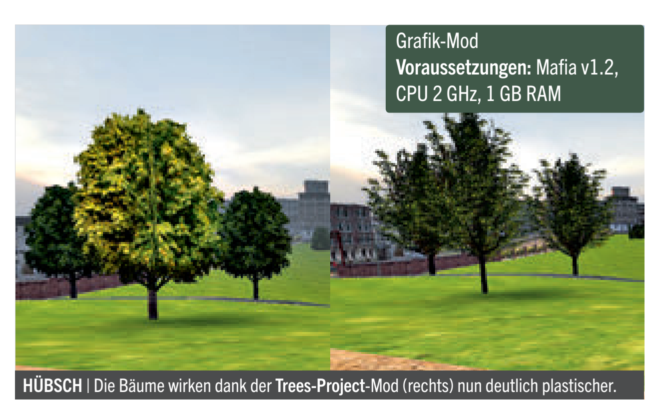
The Mafia Trees Project

Ein weiterer Aspekt, der die Grafik von **Mafia** alt aussehen lässt, ist die Darstellung der Bäume. Diese wirken flach und aus heutiger Sicht recht hässlich.

Um die Gehölze ein wenig aufzuhübschen, installieren Sie am besten die **Mafia Trees Project**-Mod von fowner. Diese ersetzt sämtliche Bäume in- und außerhalb der Stadt mit neuen Modellen, die viel plastischer und schöner aussehen. Außerdem fügt sie den Wald-Hintergrundgrafiken außerhalb der Stadt einige 3D-Modelle hinzu, was auch diese Hintergründe deutlich realistischer wirken lässt.

Auch die Trees Project-Modifikation ist mit anderen Mods kombinierbar, besonders in Verbindung mit **Unlimited Draw Distance** können Sie so der etwas angestaubten Grafik-Engine deutlich auf die Sprünge helfen. *(ps/mb)* ❑

Info: www.mafiatrees.poteam.sk



Grafik-Mod
Voraussetzungen: Mafia v1.2, CPU 2 GHz, 1 GB RAM

HÜBSCH | Die Bäume wirken dank der **Trees-Project**-Mod (rechts) nun deutlich plastischer.

MAFIA

The Alive Mod



Die **Alive Mod** von Mikemouse ist eine Modifikation für den Freie-Fahrt-Modus und ist bereits in der 18.(!) Version erhältlich.

Der Name ist sehr treffend, denn diese Mod haucht Lost Heaven so richtig Leben ein. Der Autor hat die bisherigen Skripte des Freie-Fahrt-Modus umfangreich erweitert und etliche neue Möglichkeiten eingefügt. So können Sie nun Kleidung und Waffen kaufen oder verkaufen und Sie erhalten Zugriff auf 50 Autos, die sonst nur im Freie-Fahrt-Extrem-Modus zur Verfügung stehen. Außerdem können ängstliche Mafiosi zu ihrem Schutz nun persönliche Leibwächter anheuern.

Doch damit nicht genug, dank der zahlreichen neuen Skripte laufen Sie in Lost Heaven auch teils aberwitzigen Dingen wie Ufos oder fliegenden Autos über den Weg. Es gibt wirklich viel zu erleben in der **Alive Mod!** *(ps)* ❑

Info: www.webgamer.ru



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Nahezu unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

ABGEFAHREN | Wild um sich schießende Mafiosi und ein Ufo? Die **Alive Mod** macht's möglich.

MAFIA

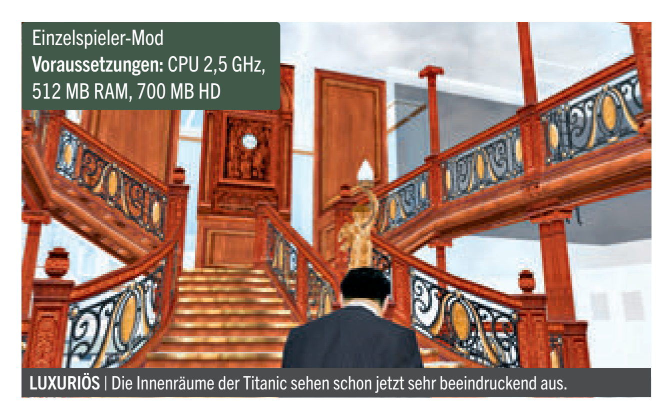
Titanic Mod



Ein ganzes Team von Moddern arbeitet momentan an der **Titanic Mod**, einem riesigen Projekt, mit dem das ehrwürdige Schiff in **Mafia** integriert werden soll.

Laut Entwicklern wird es eines der detailliertesten 3D-Modelle der Titanic, die je programmiert wurden, und Sie werden dieses nach Belieben erkunden dürfen. Um sich die Zeit an Bord zu vertreiben, wurden einige kleine Mission geschaffen. Außerdem können Sie Tätigkeiten wie Essen, Duschen oder Tanzen nachgehen. Als spektakulärer Höhepunkt ist natürlich auch das Sinken des Schiffs integriert, laut Entwicklern sogar mit einem auseinanderbrechendem Schiff! Die ersten Eindrücke versprechen eine großartige Mod und nach offiziellen Angaben ist diese bereits zu 90 Prozent fertiggestellt und soll im Laufe dieses Jahres veröffentlicht werden. *(ps/mb)* ❑

Info: www.freewebs.com/mrrobville



Einzelspieler-Mod
Voraussetzungen: CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, 700 MB HD

LUXURIÖS | Die Innenräume der Titanic sehen schon jetzt sehr beeindruckend aus.

BODYGUARD | In einem alten Herrenhaus schützen Sie Francis (links) vor einer Horde Zombies.

LEFT 4 DEAD

I hate Mountains



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Variabel
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme

Immer nur meckern – so kennen wir Francis aus Left 4 Dead. In dieser fantastischen Fan-Erweiterung, die in Kanada spielt, ist dies nicht anders.

Ich hasse laufen!" „Ich hasse Berge!" „Es gibt nur eines, das ich mehr hasse als Vampire: Kanada!" Das sind nur einige der ersten Äußerungen, die Sie in der Fan-Kampagne **I hate Mountains** für **Left 4 Dead** zu hören bekommen. Kenner von **Left 4 Dead** werden sicher erkennen, dass sie von Francis stammen, einem der vier Helden in Valves Zombie-Shooter. Er ist berühmt-berüchtigt dafür, in der originalen Kampagne des Öfteren seinen Hass gegen die verschiedensten Dinge herauszuposaunen.

In der Add-on-Kampagne der Macher von **Portal: Prelude** (Nicolas „NykO18" Grevet, Marc „Moroes" Bidoul und Geoffroy „Kane" Espinasse) geht es gewohnt rau zur Sache. Sie übernehmen einen der vier Überlebenden, die im zombieverseuchten kanadischen Wald gestrandet sind. Auf fünf Karten schlägt sich das Quartett zu einem Schutzgebiet im Norden durch, von dem aus das Militär Überlebende ausfliegen soll. Der Weg dorthin ist beschwerlich und natürlich von unzähligen Zombies versperrt. Also ballern Sie sich mit den bekannten Waffen des Hauptspiels durch die Feinde. So weit, so Standard-**Left 4 Dead**. Mit **I hate Mountains** schafft es endlich mal wieder eine Mod, nicht nur im Editor ein paar Gegner auf flott zusammengeschusterte Levels zu platzieren, sondern auch durch mit Liebe zum Detail geschaffene Schauplätze und eine dichte Gruselatmosphäre zu bestechen.

Die Mod der drei Franzosen spielt fast nur in freier Natur und durch cleveres Leveldesign sogar in Augenhöhe mit originalen Valve-Kampagnen. Glühwürmchen schwirren umher, Blitze zucken, Regen prasselt mit sattem Klang auf den feuchten, mit Laub bedeckten Waldboden, dass man meinen könnte, gleich nasse Füße zu bekommen. Untote verstecken sich im dichten Unterholz, hinter aufgestapelten Baumstämmen oder im Schatten, um unvermittelt hervorzupreschen. Einmal müssen Sie sich in einem unterirdischen Gangsystem zurechtfinden, ein anderes Mal einen Kran bedienen, der eine Holzbaracke einreißt, um weiterzukommen. Witzige Sprüche an Wänden sorgen oft für ein Schmunzeln und, und, und. Einfach super! ❑

Info: www.ihatemountains.com



TANKSTELLE | Auf Karte 3 fliehen Sie in ein altes Tunnelsystem und werden von einem Tank angegriffen.



DINOMANIA | In einer Quest müssen Sie diese Sandraptoren vor der Raketenbasis ausschalten.

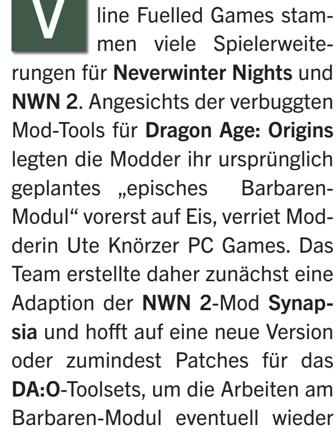
DRAGON AGE: ORIGINS

Synapsia

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 4-6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme

Diese tolle Mod bringt Science-Fiction in die Drachenwelt und entführt Sie auf einen fremden Planeten.



Von der Mod-Schmiede Feline Fuelled Games stammen viele Spielerweiterungen für **Neverwinter Nights** und **NWN 2**. Angesichts der verbuggten Mod-Tools für **Dragon Age: Origins** legten die Modder ihr ursprünglich geplantes „episches Barbaren-Modul" vorerst auf Eis, verriet Modderin Ute Knörzer PC Games. Das Team erstellte daher zunächst eine Adaption der **NWN 2**-Mod **Synapsia** und hofft auf eine neue Version oder zumindest Patches für das **DA:O**-Toolsets, um die Arbeiten am Barbaren-Modul eventuell wieder aufnehmen zu können.

Synapsia entführt den Spieler auf den gleichlautenden Planeten und konfrontiert ihn mit Aliens – und einer Prise Humor. Die menschenähnlichen Platonier haben auf ihrem Heimatplaneten nämlich mit Problemen zu kämpfen, die klingen, als wären sie von der EU-Kommission in Brüssel verursacht worden.

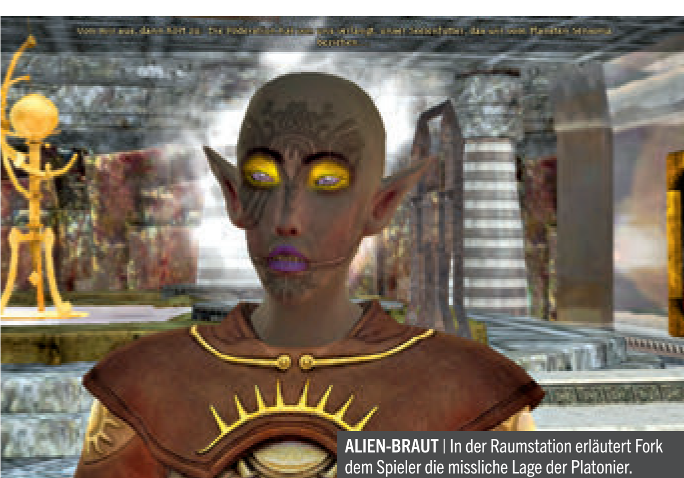
Nach dem Willen der Konföderation muss die Nahrung der Aliens, das sogenannte Seelenfutter, im Handel ab sofort mit den Inhaltsstoffen ausgezeichnet sein. Weil das bei ihrem Seelenfutter gar nicht möglich ist, stehen die Platonier kurz vor dem Verhungern. Aus dem geplanten Urlaub des Helden im schönen Blauwald wird in der Mod also vorerst nichts, denn als Spieler entschließen Sie sich natürlich, den Bürokratiegebeutelten zu helfen.

In **Synapsia** führen Sie deutsch vertonte Gespräche, lösen Rätsel, nehmen einen platonischen Nackthund in Ihre Gruppe auf, bestreiten Kämpfe, besuchen eine Raumstation und treffen auf einen verrückten Prediger sowie eine fliegende weiße Halla. Und das alles, um am Ende in die Minen von Platonia vorzudringen, in denen noch Seelenfutter gedeiht, und so die Platonier zu retten. ❑

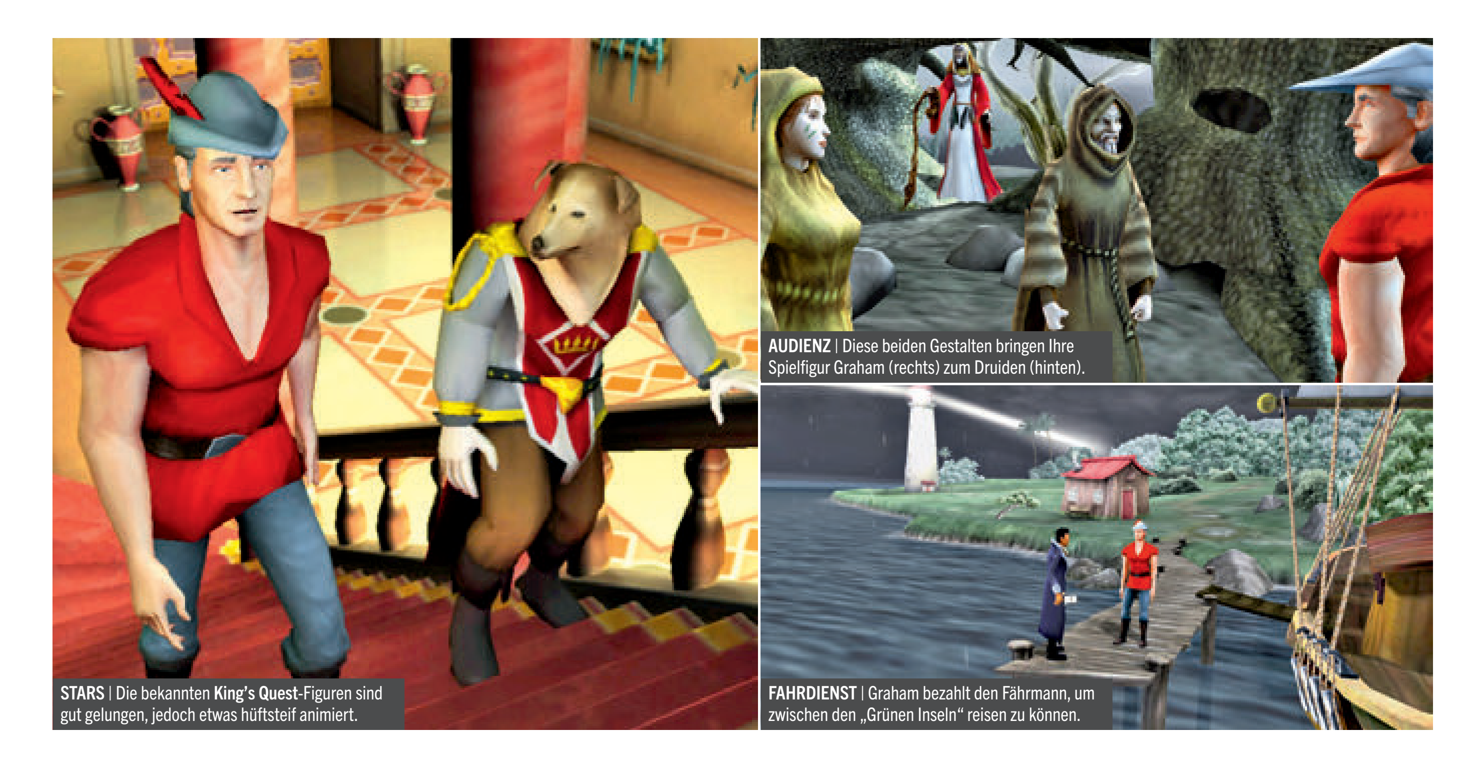
Info: www.felinefuelledgames.de



EASTEREGG | Um mit dem Ufo in der Raketenbasis zu den Mod-Entwicklern zu reisen, lösen Sie ein Rätsel.



ALIEN-BRAUT | In der Raumstation erläutert Fork dem Spieler die missliche Lage der Platonier.



STARS | Die bekannten **King's Quest**-Figuren sind gut gelungen, jedoch etwas hüftsteif animiert.

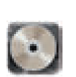
AUDIENZ | Diese beiden Gestalten bringen Ihre Spielfigur Graham (rechts) zum Druiden (hinten).

FAHRDIENST | Graham bezahlt den Fährmann, um zwischen den „Grünen Inseln" reisen zu können.

GRATISSPIEL

The Silver Lining – Episode 1





Gratisspiel
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Das Gratisspiel **The Silver Lining**, das basierend auf der ehrwürdigen **King's Quest**-Reihe eine neue Geschichte erzählt, ist nach langem Zittern doch noch erschienen. Seit mehr als acht Jahren war das Spiel bereits in Entwicklung und stand kurz vor dem Release, als Rechteinhaber Activision-Blizzard im Februar dieses Jahres plötzlich die Veröffentlichung untersagte und später dann doch wieder erlaubte – nachdem unter anderem der ursprüngliche Name **King's Quest: Every Cloak has a Silver Lining** verworfen wurde.

In der ersten Episode mit dem Untertitel **What is Decreed Must Be decreed** erleben Sie im Intro zunächst eine stimmungsvoll in Szene gesetzte Hochzeit. Diese wird jedoch von einem unbekannten Bösewicht gestört, der König Grahams Kinder Rosella und Alexander mit einem mysteriösen Fluch belegt. Als Spieler müssen Sie nun mit Graham herausbekommen, wer der Bösewicht war, der die Zeremonie gestört hat, und den Fluch aufheben.

Nach dem schön inszenierten Intro wählen Sie im Hauptmenü die erste der geplanten fünf Episoden aus und bekommen gleich das nächste Rendervideo, nämlich eine Zwischensequenz, zu sehen. Zugegeben, grafisch können diese nicht mit aktuellen Titeln mithalten, sind für ein Gratisspiel jedoch sehr gelungen und glänzen zudem – wie die Szenen im Spiel selbst – mit vielen Perspektivwechseln der Kamera.

Neben den bekannten Figuren sorgen auch die englische Sprachausgabe und der Sound mit stimmungsvoller, meist klassischer Musik, knisterndem Feuer, plätscherndem Regen, Donnergrollen, quietschenden Türen oder Windgeräuschen für ein authentisches Spielerlebnis. Die Point&Click-Steuerung orientiert sich an Genrestandards, ist aber – ebenso wie die Kamera – verbesserungswürdig. Mit der linken Maustaste dirigieren Sie Graham durch die Gegend ... wenn, ja wenn nicht wie so oft die Wegfindung versagt. Vor allem wenn der direkte Pfad zum Ziel versperrt ist oder dieses in einer anderen Ebene liegt, etwa in einem anderen Stockwerk des Schlosses, müssen Sie das Hindernis mit mehreren Mausklicks händisch umschiffen.

Im Menü oder alternativ per frei konfigurierbaren Tastaturkürzeln wählen Sie verschiedene Aktionen wie Anschauen, Reden oder Nehmen/Benutzen. Grundsätzlich ist wie in jedem Adventure anzuraten, mit allen Personen zu sprechen und alles einzusacken, was nicht niet- und nagelfest ist. Als Hommage an die alten Teile suchen Sie in **The Silver Lining** vergeblich eine Hotspot-Anzeige. Hier heißt es, die Ohren und Augen offen zu halten, wenn Sie Ihren Rucksack füllen wollen. Unsere Befürchtungen, diese Sucherei könne in sogenanntes „Pixelhunting" abdriften, bei dem Sie den Bildschirm pixelgenau mit dem Mauszeiger absuchen müssen, um weiterzukommen, haben sich aber nicht bewahrheitet.

Leider haben Sie in **Episode 1** nur sehr wenige Gegenstände im Inventar und Profis sind mit den Rätseln, die eigentlich keine sind, absolut unterfordert. So finden Sie etwa ein Geldstück mit Ihrem Konterfei im Palast. Da ist es fast schon zu offensichtlich, dass Sie einem Fährmann, der Sie nicht als seinen König erkennt, diese Münze unter die Nase halten müssen. Hoffentlich steigt die jetzt noch dürftige Rätseldichte in den folgenden vier Episoden an. Die Häppchen sollen jeweils im Abstand von einigen Wochen erscheinen und werden exklusiv auf unserer Heft-DVD zu finden sein. *(mb)* ❑

Info: www.tsl-game.com

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

PORTAL 2 MAP-PACK

Auf unserer DVD finden Sie mit dem **Portal 2 Map-Pack** Nachschub für **Portal**. Die Räume wurden von Autor Martin Johansson im düsteren **Portal 2**-Stil entworfen. In jedem der vier Räume müssen Sie ein Glados-Auge zu einem Ausgang tragen. Anschließend setzen Sie dieses in eine Maschine ein und erhalten so Zugang zum jeweils nächsten Level beziehungsweise zum fünften und letzten Raum, in dem Sie die vier Augen einsetzen müssen. Knifflig: Mit Ihrer Portalkanone können Sie nur blaue Portale erschaffen, die orangefarbenen verbleiben stets an festen Orten.

Info: moddb.com/mods/portal-2-mappack

TEAM PORTRESS

Die im Alpha-Status befindliche Mod **Team Portress** würzt die Mehrspieler-gefechte aus **Team Fortress 2** mit der Portal Gun aus dem gleichnamigen Valve-Titel. Mittels durch diese Waffe errichteter Tore schaffen Sie strategische Abkürzungen auf den Schlachtfeldern.

Info: steamcommunity.com/groups/3pg

DRAGON AGE: ORIGINS – AKABAR

Seit Januar arbeiten Studenten der deutschen Games Academy an der Quest-Mod **Akabar**, die im August erscheinen soll und zurzeit finalisiert wird. Eine Vielzahl neuer Gebäude und die Festung Akabar wurden bereits fertiggestellt und auch die Hintergrundgeschichte, die sich auf wenige, wiedererkennbare Figuren konzentrieren wird, steht. Ob es neu erstellte Waffen wirklich in die Mod schaffen, war bei Redaktionsschluss noch unklar. Über den Wermutstropfen, dass **Akabar** nur mit englischer Vertonung erscheinen wird, tröstet vielleicht die neue Klasse des Aschekriegers hinweg.

Info: http://dragonage.buffed.de

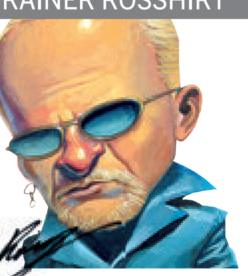

BLOOD
Tauche ein in die düstere Welt
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!
Das neue Game der
www.bloodgame.de


DGAME
der Vampire und Werwölfe!
Melde Dich schon jetzt an und sichere
Dir den Zugang zur Open Beta!
Release Sommer 2010
Shakes & Fidget-
Entwickler
© 2010 Playa Games GmbH

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Dieses Jahr ist noch lange nicht vorbei, aber ehrlich gesagt, reicht es mir jetzt schon. Ich kann dieses Jahr einfach nicht leiden."

Es begann mit einem Winter, den sich ein Sadist nicht schöner hätte ausdenken können: wochenlang klirrende Kälte, Schnee und Eis. Kaum hatte man sich daran gewöhnt, freundete sich schon mit dem Gedanken an, bald einen Pinguin als Haustier zu halten, überfiel uns der Sommer. Quasi von null auf 100 in wenigen Wochen. Gefühlte 45 Grad und tropisches Klima brachten den Kreislauf zum Erliegen und knackten jede Schädeldecke. Der Pelz, den wir uns hatten wachsen lassen – bis vor Kurzem lebensnotwendig –, musste kalten Umschlägen weichen. Bis hierher war es ja noch lustig. Aber dann kam die WM und mit ihr die Tröten aus der Hölle, die Strafe schwerhöriger afrikanischer Götter, die akustische Pest, der klangliche Ölteppich, der Tsunami aller Ohren, kurz: die Vuvuzela.
Als ich ihren zarten Klang zum ersten Mal vernahm, glaubte ich ja noch, dass Wikingerhorden angelegt hätten. Da dies in der Nürnberger Vorstadt eher unwahrscheinlich gewesen wäre, noch dazu, weil sich kein größeres Gewässer für deren Boote in der Nähe befand, tippte ich darauf, dass es sich bei dem Geräusch nur um den Brunftschrei eines Hirsches handeln konnte. He – ich bin ein Stadtkind! Was weiß ich schon von Hirschen? Irgendwie hatte ich damit aber doch Recht. Bei dem Hirsch handelte es sich um meinen Nachbarn, der mit seiner frisch erworbenen Vuvuzela die gesamte Siedlung erfreute. Da es sich bei ihm offenbar um einen Mensch gewordenen Blasebalg handelte, war meine Toleranzgrenze recht schnell erreicht und ich forderte ihn auf, das Ding wegzustecken, ehe ich das täte. Sollte ich es tun, bräuchte er allerdings einen Proktologen. Dies erschien ihm einleuchtend und es ward Ruhe. Vorerst. Schon am nächsten Tag schalmeite es aus allen Ecken und Winkeln und Ohropax wurde für den Rest der WM zu meinem besten Freund. Auch das habe ich überstanden und nach der WM vernahm man nur noch vereinzelt ein zartes, beinahe schüchternes Tuten. Ich war zufrieden. Aber ich hatte die Rechnung ohne Gerd Kehrberg und Frank Urbas gemacht! Diese beiden Unternehmer haben sich die Lizenz für die Riesentröten gesichert und wollen auch andere Sportarten damit beglücken! Nach deren geldgierigem Willen sollen Vuvuzelas bald allenthalben bei uns zu hören sein – irgendeine Sportart wird sich schon finden, und irgendein Depp, der die Dinger bläst, leider auch. Da das deutsche Modell aus drei zusammengesteckten Teilen besteht, ist es sehr zu meinem Bedauern nicht einmal stabil genug, damit der Angetutete den Antutenden durch Verbringung des Instruments in dafür ungeeignete Körperregionen nachhaltig am Tuten hindern könnte. Nichtraucher haben sich ja bei uns erfolgreich per Volksentscheid wehren können. Wäre es nicht auch denkbar, dass wir Nichttröter uns zusammenrotten und ein Vuvuzela-Verbot erzwingen, damit nur noch in geschlossenen Anst… äh … in dafür vorgesehenen, schallisolierten Räumlichkeiten getutet werden darf? Passivtuten ist weit gefährlicher als selbst zu tuten. Wehrt euch gegen den Lärm und blast Gerd Kehrberg und Frank Urbas den Marsch!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Lange Fragen

„Warum lässt sich DX bei mir plötzlich nicht mehr installieren?"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
als ich heute die PC Games las, stellten sich mir zwei Fragen:
1. Hat sich noch niemand für die Wiedereinführung von Rossis Rechenstunde eingesetzt? Ich vermisse diese, am Ende muss ich noch im Mathe-Unterricht aufpassen, um interessante Zahlenspielereien zu sehen. Die Veröffentlichung der Rezepte, die Sie kochen, mag zwar für manchen praktisch sein, doch wie das Beispiel Werner Wittigs zeigt, kann es ebenso beträchtliche Schäden anrichten, was bei der Rechenstunde ausgeschlossen war.
2. Warum lässt sich Direct X bei mir plötzlich nicht mehr installieren?

Mit freundlich-hoffnungsvollen Grüßen,
Roland Lange

Um die Anzahl derer zu veranschaulichen, die sich für die Rechenstunde statt der Kochrezepte einsetzten, brauche ich nur eine Hand und muss dabei nicht einmal die Zigarette weglegen. Ehe jetzt Heerscharen von Lesern zur Tastatur stürzen, möchte ich anmerken, dass mir die schädliche Auswirkung solchen Tuns durchaus bewusst ist und ich dies keinesfalls zur Nachahmung empfehle. Selbstverständlich schreibe ich diese Zeilen auch in meinen privaten Räumlichkeiten und natürlich halte ich Fenster und Türen dabei geschlossen. Falls die eigentliche Antwort jetzt ein wenig untergegangen sein sollte: Bei meinen Lesern kommt die Kochecke deutlich besser an und solange das so ist, habe ich auch nicht vor, etwas daran zu ändern. Ein paar Kollateralschäden müssen dabei leider hingenommen werden. Die langjährige Erfahrung in meinem Beruf lehrte mich, dass es nichts, gar nichts gibt, was in den Händen mancher Zeitgenossen nicht beträchtliche Schäden anrichten könnte. Ihre zweite Frage kann ich hingegen ungewöhnlich kurz und bündig beantworten: weil sich irgend etwas auf (bzw. in) Ihrem Rechner verändert hat! Was das ist? Woher soll ich das wissen?

Der rechte Ort

„Ich muss mich selbst einmal in eine Diskussion einmischen."

Hallo Rainer,
ich muss mich selbst einmal in eine Diskussion einmischen, obwohl das sonst nicht meine Art ist. Ich dachte eigentlich, dass ich der Einzige bin, der deine Seiten am liebsten in aller Ruhe und auf der Toilette liest. Jetzt habe ich erfahren, dass es viele andere genauso machen, und komme mir nicht mehr wie ein Außenseiter vor. Das ist sehr beruhigend. Da Leute wie ich offenbar keine Minderheit sind, wie wäre es dann, wenn du dich ein wenig an unsere Lesegewohnheiten anpasst oder dich zumindest damit abfindest? Die PC Games auf dreilagigem Papier wäre doch auch keine üble Idee, oder?

Grüße aus München: Jo

Lieber Jo, natürlich kann ich mich damit abfinden. Mir ist es herzlich egal, wo ihr meine Seiten lest, solange ihr sie lest. Aber mich dem anpassen? Wie stellst du dir das vor? Soll ich, nach dem Vorbild meiner Leser, diese Zeilen auch auf dem Keramikthron tippen? In Zeiten von WLAN und handlichen Notebooks wäre dies technisch kein Problem. Allerdings hindert mich eine konservative Erziehung an solchem Tun. Die Idee mit dem Papier stößt bei mir ebenfalls auf wenig Gegenliebe. Irgendwie will mir die Vorstellung nicht gefallen, dass sich jemand mit meinen Zeilen Körperteile wischt, die ich hier nicht nennen werde. Wenn es nach dir und deinen

Vorrednern ginge, sollten wir uns ernsthaft überlegen, ob wir nicht zusätzlich eine WC Games herausbringen, in der neben aktuellen Spielen auch Bürsten und Brillen getestet werden. Zwar sagt der Lateiner „Pecunia non olet!“, aber allzu wörtlich sollte man dies meiner Meinung nach nicht nehmen.

Persönliches

„Spielst du Gitarre oder nicht?“

Hallo Rainer,

ich habe eine Frage. Aber zuerst möchte ich deine Rumpelkammer loben. Vor allem das Eat and read find ich lecker. So, nun zu meiner Frage: Da ich selbst Gitarre spiele, habe ich mir mal auf Youtube Gitarrenstücke zum Üben angeschaut. Dabei ist mir bei einem Clip aufgefallen, dass die Person im Clip dir bis aufs Haar ähnelt oder sogar du sein könntest. Also, spielst du Gitarre oder nicht?

Viele Grüße von Kai

Ich freue mich, dass meine Kochecke bei dir Anklang findet, und hoffe inständig, dass du das „lecker“ auf das Produkt meiner Anleitungen, nicht aber auf die Anleitung selbst beziehst. Ich bin lange genug in diesem Beruf tätig, um diesbezüglich etwas sensibilisiert zu sein. Darum möchte ich sicherheitshalber betonen, dass diese Seite nicht zum Verzehr geeignet ist, auch wenn sich der Inhalt noch so lecker und verlockend liest. Doch nun zu deiner Frage: Jemand gleicht mir bis aufs Haar? Bis auf welches Haar? Ich hätte da verschiedene zur Auswahl, welche sich nicht nur in Länge und Beschaffenheit unterscheiden, sondern auch verschiedene Farben haben. Aber egal – die letzte Gitarre, die ich in Händen hielt, war eine Wandergitarre, die dann auch das tat, was ihr Name vermuten lässt: Sie ist verschwunden. Und mit ihr meine Lust, es noch einmal selbst zu versuchen. Wegen erwiesener Talentlosigkeit habe ich meine Versuche mit Saiteninstrumenten schon in früher Kindheit abgebrochen, was von meiner Umwelt mit Wohlwollen zur Kenntnis genommen wurde.

Quiz

„Sie ließ sich aber vom Gegenteil überzeugen.“

Hallo Rossi,

zunächst mal großes Lob, eure Zeitschrift ist echt klasse. Ich bin auch schon seit den Anfängen

ROSSIS RACHE AN **HERRN DARIUS MOK**

Rossi: Sehr geehrter Herr Mok, Montage gehören nicht unbedingt zu meinen bevorzugten Wochentagen. Doch letzten Montag kam ich schon mit einem unguten Gefühl in die Redaktion. Irgendwie scheine ich geahnt zu haben, dass mich etwas Besonderes erwartet. Diese Erwartungshaltung wurde auch bestätigt, als ich mein Postfach öffnete. Ein kurzer Überblick genügte, um festzustellen, dass Sie offenbar energisch auf Kommunikation mit mir bestanden. Ich wähle diese etwas geschraubte Umschreibung, weil ich höflich bin und Sie ungern darauf hinweise, dass ich 42 E-Mails von Ihnen fast ein wenig übertrieben fand. Zumal sich der Inhalt nur auf Floskeln wie „ich verlange eine Bestätigung“, „ich verlange SOFORT eine Bestätigung“, oder auch „ich bin nicht willens, noch länger zu warten“ beschränkte, stets mit ungewöhnlich vielen Ausrufezeichen garniert. Ich brauchte eine geraume Weile, um mich durch den ganzen Wust zu kämpfen – aber schließlich fand ich sie: die eine E-Mail, mit der alles angefangen hat! Am Samstag um 23:10 Uhr teilten Sie uns mit, dass sich Ihre Anschrift geändert habe und Sie künftige Lieferungen, welche sich aus Ihrem Abo ergeben, an die neue Adresse zugestellt wünschen und um umgehende Bestätigung der Adressänderung bäten. Ich bin unseren Abonnenten gerne zu Diensten und leite derartige Schreiben auch gerne an unsere Aboabteilung weiter, deren Anschrift Sie übrigens im Impressum problemlos gefunden hätten. Wenn mir bewusst gewesen wäre, von welcher Brisanz dies für Sie ist, hätte ich dies natürlich auch Samstagnacht erledigen können. Aber leider sind mir die privaten Telefonnummern der Kolleginnen des Abodienstleisters nicht bekannt. Mir wäre es somit unmöglich gewesen, diese darauf hinzuweisen, dass die Erledigung Ihrer Angelegenheit keinerlei Aufschub duldet und persönliches Erscheinen im Büro deswegen unabdingbar wäre. Durch die Verkettung dieser unglücklichen Umstände kam es somit zu dieser Wartezeit, deren Hinnahme Sie keineswegs ins Auge fassten. Ich war untröstlich, dass ich Ihnen erst am Montag mitteilen konnte, dass Ihr Anliegen angekommen ist, zur Kenntnis genommen wurde und umgehend erledigt wird. Ich war nicht überrascht, dass die Antwort darauf innerhalb einer Minute mein Postfach erreichte. Allerdings überraschte mich der Inhalt. Lapidar teilten Sie darin mit, dass Sie momentan nicht daran dächten zu antworten, weil Sie sich die nächsten zwei Wochen im Urlaub befänden. Vielen Danke, Herr Mok, jetzt ist mir wieder klar, warum Kautabletten gegen Sodbrennen zu meinen Grundnahrungsmitteln gehören, und ich habe einen weiteren Grund, um der Forderung nach deren steuerlicher Absetzung Nachdruck zu verleihen.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Eat and read

Heute: **Rossis Gustosi Spaghetti**

Wir brauchen (pro Portion):

- Spaghetti
- Eine Tasse Olivenöl
- Zwei Knoblauchzehen
- Zwei Chilischoten
- Ca. eine große Tasse Rucola
- Eine Cabanossi
- Geriebener Parmesan

Die Spaghetti al dente kochen – das bekommt ihr ja wohl alleine hin. Das Olivenöl geben wir in eine Pfanne und erwärmen es vorsichtig. Achtung! Hier ist etwas Fingerspitzengefühl notwendig. Wenn das Öl zu heiß wird, schmeckt es nicht mehr. Also immer mal die Pfanne vom Herd nehmen. Die Chilis und den Knoblauch klein schneiden und ab damit ins Öl. Drei bis vier Minuten darin ziehen lassen und dabei immer schön rühren. Dann scheiden wir die Cabanossi in kleine Würfel, die ebenso in die Pfanne kommen. Erst am Schluss den Rucola klein schneiden und dazugeben. Der fällt recht schnell in sich zusammen – das ist der Zeitpunkt, an dem wir noch die (abgetropften) Spaghetti in die Pfanne befördern. Alles bei kleiner Hitze gut vermischen (nicht zu heiß werden lassen) und ab damit auf den Teller. Noch etwas Parmesan darüber – fertig.

Das Gericht macht wenig Arbeit, schmeckt extrem lecker und wirkt sehr italienisch. Beim Olivenöl bitte nicht das billigste nehmen. Wer mag, kann die Cabanossi auch durch Shrimps ersetzen!



treuer Leser und Abonnent. Vor allem deine Rumpelkammer und dein monatlicher Videobeitrag erfreuen sich bei mir und meiner Freundin größter Beliebtheit. Meine Freundin, die (normalerweise) das Kochen übernimmt, stand deinen Rezepten zwar anfangs etwas skeptisch gegenüber, ließ sich aber letztlich überzeugen. Vor allem die bayrischen Spaghetti sind echt lecker. So, aber nun zum eigentlichen Grund, weshalb ich mich endlich mal durchgerungen hab, dir zu schreiben: Der diesmal gesuchte Kollege ist entweder der Lieferant vom lokalen Asia-Imbiss oder aber euer neuer Online-Redakteur The-Khoa Nguyen, wobei ich doch stark annehme, dass Letzteres zutrifft. Na, dann macht weiter so eine tolle Zeitschrift.

Viele Grüße aus Halle an der Saale, János

Vielen Dank für dein Lob und meine besten Grüße an deine Freundin. Auf meine Kochrezepte bin ich tatsächlich ein wenig stolz, weil ich sie ALLE eigenhändig getestet und für gut befunden habe. Da mir jegliches Talent bezüglich Nahrungszubereitung abgeht, sind diese Rezepte auch garantiert von jedem problemlos nachzukochen, auch ohne sich erst aufwendig mit Equipment ausrüsten zu müssen. Eine Pfanne und ein Topf genügen. Was das Quiz betrifft, hast du natürlich richtig geraten. Da besagter Kollege in derselben Ausgabe auch in meinem Video auftritt, war es natürlich auch einfach. Der Lieferant vom lokalen Asia-Imbiss sieht übrigens ganz anders aus und hört auf den exotischen Namen Jörg.

Angekettet

Hallo,

bei dem Kollegen in der „Wer bin ich"-Rubrik dürfte es sich um The-Khoa Nguyen, den neuen Online-Redakteur, handeln, der auch in der neuen Folge von „Rossis Welt" vorgestellt wurde. Allerdings bin ich mir nicht sicher, wie er sich aus den Ketten an seinem Arbeitsplatz befreien konnte. Apropos Ketten: Müssen eure Redakteure nur in der Anfangszeit angekettet werden, weil sie die Arbeit später von selbst fesselt, oder bekommen sie später elektronische Fußfesseln, um den Weg zur Kaffeemaschine zu erleichtern?

Die allerbesten Grüße, Chris

Ich verrate dir ein Geheimnis! Aber du musst mir versprechen, es nicht weiterzuerzählen, okay? Bei „Rossis Welt" handelt es sich nicht um eine Reportage. Wir tun nur so! Manchmal erfinde ich sogar Sachen. Das mit den Ketten ist natürlich Quatsch und war nur Herumgealbere von uns. Weder The-Khoa noch sonst ein Kollege wird bei uns angekettet. Das ist auch gar nicht nötig, weil sich die meisten Kollegen vor der realen Welt da draußen fürchten und froh sind, in der Geborgenheit des Verlagsgebäudes bleiben zu dürfen. Zur Sicherheit werden noch die Türen bis 22 Uhr abgesperrt.

Aliens

„Ich glaube, die Wahrheit ist noch viel schlimmer."

Hallo Rainer,

in Ausgabe 06/10 verkündest du die Theorie, Außerirdische hätten unsere Fernsehsender infiltriert und würden versuchen, uns systematisch zu verblöden. Ich glaube, die Wahrheit ist noch viel schlimmer: Die Aliens haben uns tatsächlich bemerkt. Es waren unter anderem unsere Fernsehausstrahlungen, die ins All hinaus gesandt wurden und unseren Standort verrieten. Die Aliens wollten sich schon auf den Weg zu uns machen, da begingen sie einen folgenschweren Fehler: Sie nutzten ihre überlegene Technologie, um all unsere Sprachen zu übersetzen, und begannen selbst damit, unser Fernsehprogramm zu schauen. Es war das Ende ihrer Zivilisation. Während wir eine gewisse Resistenz aufgebaut haben, welche die Verblödung zumindest verlangsamt, traf es die Aliens mit voller Wucht. Zu einer Reise quer durch die Galaxis sind sie längst nicht mehr in der Lage. Statt Raumschiffe zu bauen, lungern sie vorm Fernseher herum. Wenigstens wird „Rossis Welt" auf optischen Datenträgern verteilt und nicht durch irgendwelche Signale, die ins All gelangen könnten. Man stelle sich vor, die müssten das auch noch verkraften. Aber andererseits: Einen Fanclub in den Tiefen des Weltalls zu haben hätte sicherlich einen gewissen Reiz für dich, oder?

Viele Grüße: Nico

Da sich alle Folgen von „Rossis Welt" auch auf Youtube ansehen lassen, bin ich mir gar nicht so sicher, ob diese Filme nicht auch von extraterrestrischen Lebewesen gesehen werden können. Bisweilen erreichen mich dazu auch E-Mails, die nicht zwangsweise von diesem Planeten stammen müssen. Wenn ich davon ausgehe, dass Aliens einen Weg gefunden haben, E-Mails zu verschicken, wundern

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Unser Neuzugang in der Online-Redaktion ist bekannt wie ein bunter Hund. Der Preis geht per Los an Doris Behnke.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Jens macht gerade ein Praktikum im brasilianischen Regenwald und testet nebenbei die PC Games auf ihre Tropenfestigkeit.

Wer auch ein abgefahrenes Foto, oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



mich manche Zuschriften weit weniger. Vielleicht sind sogar die Vuvuzelas außerirdischen Ursprungs und dienen zur akustischen Standortbestimmung über weite Strecken hinweg (ähnlich dem Heulen der Wölfe) oder werden auf Alpha Centauri als Musikinstrument benutzt. Ersteres würde mich nicht wundern, Zweiteres erschrecken, da es dann mit deren IQ nicht allzu weit her sein kann. Aber ich schweife ab und beginne schon wieder eine milde Form der Vuvuvezophie (panische Angst vor lautem Tröten) zu entwickeln. Worum ging es noch mal ursprünglich?

ten zu erkennen. Wer einmal in der misslichen Lage war, ein Glas Mumma trinken zu müssen, dem ist auch klar, warum Schweden so komisch reden und sich trotz optimaler Bedingungen nur sehr zögerlich vermehren. Bevor sich schwedische Leser beschweren: Ich habe Mumma wirklich wohlwollend probiert, bin aber zur Erkenntnis gelangt, dass es innerhalb eines humanoiden Stoffwechsel zu höchst merkwürdigen chemischen Reaktionen führt. Was wollte ich eigentlich ursprünglich sagen? Ach ja: Wegen des Kung-Fu hab ich dich disqualifiziert und von der Verlosung ausgeschlossen.

Kung-Fu

„Der abgebildete Kollege sieht sehr asiatisch aus."

Hey Rossi!

Der abgebildete Kollege sieht sehr asiatisch aus und weil Asiaten bekannterweise nur zwei Dinge können, nämlich Kung-Fu und Informatik, würde ich sagen, dass er irgend etwas bei pcgames.de macht.

Schönen Gruß,
Julian

PS: Kann man die Klößchen aus dem Eat and read nicht einfach aus Mett machen? Scheint mir ein bisschen aufwendig, die extra aus Würstchenpellen zu quetschen.

Meine Güte. Da machst du es dir aber sehr einfach. Der Sammelbegriff „asiatisch" ist viel zu oberflächlich und sagt eigentlich gar nichts aus. Die Wurzeln des Kollegen stammen übrigens aus Vietnam, wie man „Rossis Welt" entnehmen konnte. Kung-Fu ist dort eine eher weniger gebräuchliche Sportart. Sie kommt ja auch ursprünglich aus China und Vietnamesen haben mit Chinesen weniger gemeinsam als Bayern mit Schweden, obwohl beide ja ausgesprochen europäisch aussehen. Zumindest sagen das die Vietnamesen, für die alle Europäer irgendwie gleich aussehen. Für Eingeweihte liegen die Unterschiede jedoch auf der Hand und sind schon durch unterschiedliche Trinkgewohnhei-

Noch mal Quiz

„Ich tippe jedoch auf eine einfache Redakteurstätigkeit!"

Hallo Rainer,

beim ersten Betrachten eures Bildes zum „Wer bin ich?" der letzten Ausgabe kam mir sofort die Berufsgruppe des Sozialpädagogen in den Sinn! In der verzweifelten Hoffnung, dass ein solcher – trotz Leistungsdruck und hochintelligenter Leserbriefe – in Ihrem Betrieb (noch) nicht nötig ist, tippe ich nun jedoch auf eine einfache Redakteurstätigkeit!

Mit freundlichen Grüßen,
Tom Leißling

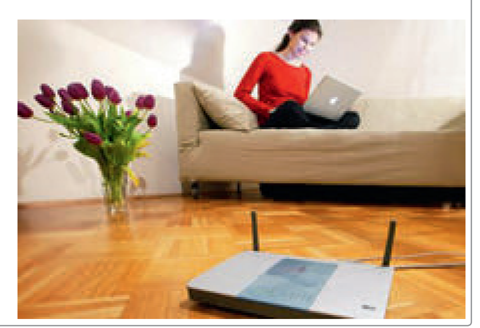
Meines Wissens nach ist hier im Haus kein einziger Sozialpädagoge angestellt. Ab und zu bekommen wir zwar Besuch vom Bewährungshelfer, aber Sozialpädagogen werden bei uns nicht gesichtet. Warum eigentlich? Was habt ihr gegen uns? Sind wir nicht gut genug für euch? Ins Grübeln brachte mich jedoch deine unterschwellige Aussage, dass besagte Personengruppe gegen Leistungsdruck helfen könnte. Verwechselst du die nicht mit Masseuren? Auch Köche und Musiker können gut gegen die Folgen des Leistungsdruckes sein, aber Sozialpädagogen? Da sich die hier eh nicht blicken lassen, stellt sich diese Frage aber glücklicherweise nicht.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(W) WLAN

Abkürzung für Wireless Local Area Network. Methode, um Rechner zu vernetzen und/oder mit dem Internet zu verbinden, ohne dafür lästige Kabel verlegen zu müssen. Vor einigen Jahren noch wenigen Auserwählten vorbehalten, ist der WLAN-Router zu einem normalen Haushaltsgegenstand verkommen. Selbst Toaster sind weniger verbreitet. Inzwischen ist WLAN nicht nur Computern vorbehalten, auch Spielekonsolen, Telefone, Handys, Bilderrahmen, Kühlschränke und Kaffeemaschinen (!) nutzen diese Technik. Leider wächst das Hirn des Nutzers nicht mit der Hardware. Ungesicherte Netze findet jeder in seiner Nachbarschaft. Solche Netze nennt man dann Datenschleuder. Datenschleudern sind nicht mit öffentlichen Hotspots zu verwechseln. Letztere stellen eine Serviceleistung eines Unternehmens dar, um den Anwender an sich zu binden. Und wenn schon nicht den Anwender, dann doch zumindest ein paar persönliche Daten von ihm.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Luxus-Pümpel

Das iPhone verbreitet um sich herum eine Aura von Luxus, was bei den Preisen ja auch kein Wunder ist. Viele Besitzer lesen darauf auch gerne Bücher und so keimt schnell der Wunsch nach noch mehr Zubehör auf – ein spezieller iPhone-Ständer muss her. Klingt unanständig, ist aber bisweilen wirklich nützlich. Die meisten werden sich da jedoch für ein stylishes Produkt entscheiden, welches dem teuren Phone auch angemessen erscheint. Für alle Designverweigerer und solche, die ein gewisses Unterstatement zu schätzen wissen, gibt es den etwas anderen iPhone-Stand. Er wirkt so ganz und gar nicht protzig, erfüllt seinen Zweck jedoch bestens.

http://www.perpetualkid.com/iplunge-phone-stand.aspx





Vor 10 Jahren

September 2000

Von: Alexander Bohnsack

Der Herbst 2000 stand im Zeichen von Formel 1 und Diablo 2.

THEMA

Schummel-Treiber

Für reichlich Wirbel in der Online-Spielergemeinde, speziell unter den Fans von Online-Shootern, sorgte Hardware-Hersteller Asus. Der taiwanesische Hardware-Produzent, der neben Hauptplatinen auch Grafikkarten im Angebot hatte, wollte mittels einer neuen Funktion im Grafikkartentreiber schwächeren Spielern Schützenhilfe leisten. **Man arbeitete** daran, im Treiber aller Asus-Grafikkarten mit Nvidia-Chips eine Debug-Option freizuschalten, mit der man in 3D-Spielen die Texturen entweder ausblenden oder transparent machen konnte. Der bei der sogenannten See-Through-Technologie auftretende Effekt war simpel, aber extrem wirkungsvoll: In der 3D-Umgebung sah man Gegner, Power-ups oder Waffen durch Wände durchscheinen. Man wusste also genau, wo der Feind lauerte, wo sich das nächste benötigte Health-Pack befand oder wo besonders starke Waffen versteckt waren. Nach heftigen Protesten der Spieler zog Asus den Treiber zurück, doch erst ein Jahr später ließ sich die Funktion in Spielen endgültig nicht mehr aktivieren.

TEST DES MONATS

Grand Prix 3



1. **NERVENSACHE** | Auf engen Kursen wie dem in Monte Carlo half nur Geduld und Präzision.

2. **WINDSCHATTEN** | Wer den Windschatten zum Heranpirschen nutzte, krachte oft in den Gegner.

3. **EINSTELLUNGSSACHE** | Über das Set-up ließ sich das Fahrverhalten der Boliden optimieren.

Formel 1 bedeutet Lärm, Hektik und Adrenalin. Genau diese Stimmung wollte Spieldesigner Geoff Crammond einfangen. Mit zwei erfolgreichen Rennspielen (**Grand Prix** und **Grand Prix 2**) hatte es Crammond geschafft, zu einem der bekanntesten Entwickler zu werden. Vier Jahre lang arbeitete er mit zwei kleinen Programmierteams an dem, was er die seinerzeit perfekteste Formel-1-Simulation nannte.

Grand Prix 3 bot alles, was man sich von einem solchen Programm wünscht. Strecken, Teams und Fahrer (außer Jaques Villeneuve) der Formel-1-Saison aus dem Jahr 1998 waren in der Simulation enthalten, selbst winzige Sponsorenaufkleber befanden sich an den Boliden an den richtigen Stellen. Auf der einen Seite punktete Crammonds Formel-1-Simulation mit einem bis dahin unerreichten Gefühl für Geschwindigkeit und Realismus sowie einem knackigen Schwierigkeitsgrad. Auf der anderen Seite basierten alle Rennwagen auf ein und demselben Fahrzeugmodell. Unschöne Grafikaussetzer, die durchwachsene Unterstützung aktueller Force-Feedback-Lenkräder und mäßiger Sound trübten den Rennspaß spürbar. ❑

DIE TOP-5-TESTS

Teufel, Monster und Pharaonen hatten im September die Nase vorn

1 Diablo 2



Entwickler: Blizzard | **Wertung:** 91 %

Diablo 2 war seinerzeit die neue Referenz im Action-Rollenpiel-Genre. An der Jagd nach Monstern, Erfahrungspunkten und seltenen Ausrüstungsgegenständen müssen sich alle zukünftigen Rivalen zu Recht messen lassen.

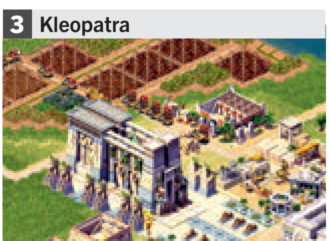
2 Icewind Dale



Entwickler: Black Isle Studios | **Wertung:** 81 %

Abwechslungsreiche Karten, zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, verschiedene Monster und eine spannende Hintergrundgeschichte sorgten für eine gelungene Mixtur. Für ein reines Rollenspiel fiel **Icewind Dale** zu kampflastig aus.

3 Kleopatra



Entwickler: Impression Games | **Wertung:** 81 %

Die Zusatz-CD zum Aufbaustrategie-Spiel **Pharao** fügte dem Hauptspiel vier Kampagnen mit 15 teils sehr fordernden Missionen hinzu. Neue Gebäude, Monumente und Rohstoffe sowie biblische Plagen sorgten für Langzeitmotivation.

4 X-Tension

Entwickler: Egosoft | **Wertung:** 79 %

X-Tension richtete sich an Fans der Weltraum-Simulation **X – Beyond the Frontier**. Der anspruchsvolle Wirtschaftspart machte Neulingen den Einstieg schwer.

5 Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child

Entwickler: Third Law | **Wertung:** 74 %

Bei diesem Ego-Shooter sorgten ein buntes Sammelsurium bizarrer Charaktere, gruselige Spielwelten, eine Prise Witz und eine gehörige Portion Horror für ein kurzweiliges Vergnügen.

AUF TAUCHSTATION

Auf Schleichfahrt: Als Aquanox noch Aqua hieß

Schleichfahrt, der **Aqua**-Vorgänger, kam beim deutschen Publikum sehr gut an. Der wichtigste Pluspunkt – neben der effektreichen Grafik – war die Science-Fiction-Story, die von einem erfahrenen Autor entwickelt wurde.

Der Nachfolger, an dem die Entwickler der seinerzeit in Mannheim ansässigen Firma Massive tüftelten, durfte aber nicht **Schleichfahrt 2** heißen, denn die Namensrechte hierfür lagen bei Blue Byte. Die Handlung und das Setting schließen aber nahtlos an den Vorgänger an: Im 27. Jahrhundert kämpften zehn Fraktionen um die Vorherrschaft auf der Erde, die fast vollständig von Wasser bedeckt ist. Der **Aqua**-Held Emerald „Dead Eye“ Flint war bereits in **Schleichfahrt** damit beschäftigt, unliebsamen Widersachern das Lebenslicht auszupusten. In rund 60 Missionen kämpfte man sich in U-Booten durch die Unterwasserwelt. **Aqua** spielte sich ähnlich wie die damals beliebten Weltraum-Simulationen **Starlancer** oder **X-Wing Alliance**. Man steuerte sein U-Boot mit dem Joystick durch die Tiefen des Meeres und lieferte sich mit anderen U-Boot-Piloten spannende Gefechte. Es sollte allerdings noch gut ein Jahr dauern, bis **Aqua** schließlich unter dem Namen **Aquanox** erschien. ❑



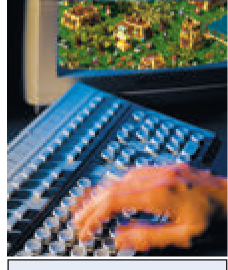
WASSERSPIELE | Statt im Weltraum lieferten Sie sich unter Wasser Gefechte mit dem Gegner.

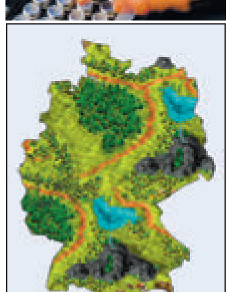


LEUCHTMITTEL | Für damalige Verhältnisse sahen die Lichtreflexionen brillant aus.



HEIMATSCHUTZ | Oft beschützten Sie Stationen vor feindlichen Angriffen.





REPORT

Jobs in der Spielebranche

Die Spieleschmieden im deutschsprachigen Raum suchten damals händeringend nach Nachwuchs. Das Paradoxe: Viele Berufseinsteiger verfügten über die Qualifikationen, bewarben sich aber nicht, weil sie der irrigen Annahme erlagen, dass sich eine Bewerbung nicht lohne.

Die Industrie saß auf dem Trockenen und suchte nach Mitarbeitern – auch das österreichische Unternehmen Jowood (**Die Völker**, **Der Industrie-Gigant**) wollte damals am liebsten sofort Programmierer einstellen. Bernd Almstedt von den **Anstoss**-Machern bei Ascaron suchte damals mehr als 30 neue Mitarbeiter. Gegen den Nachwuchsmangel wollte PC Games etwas tun – mit der PC-Games-Job-Offensive. In Zusammenarbeit mit namhaften Softwarehäusern erschien vor zehn Jahren ein Aufruf an die Leser der PC Games, sich bei entsprechender Eignung bei in Deutschland ansässigen Spieleschmieden zu bewerben. So mancher unserer Leser fand tatsächlich einen Job in der Branche. Doch nicht alle Firmen, die nach Arbeitskräften suchten, gibt es heute noch – das wirtschaftliche Klima für deutsche Entwickler hat sich in den letzten 10 Jahren verschlechtert. ❑

EITEL SONNENSCHEIN | Dank des wirtschaftlichen Erfolgs von **Anno 1602** erweiterte das Entwicklungsstudio Sunflowers die Belegschaft.

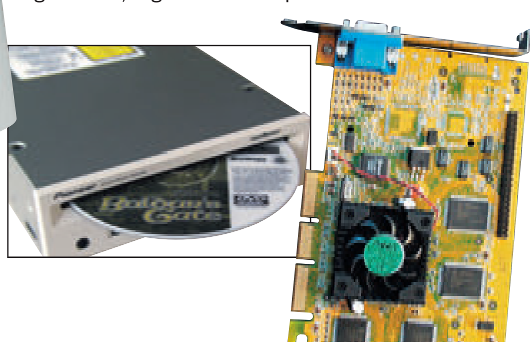
FEEDBACK

PC-Spieler neigen zu aggressiver Aufrüstungspolitik

Die Entwicklung besserer Grafikkarten, Prozessoren und Soundkarten ermöglicht deutlich höhere Bildraten: Wer viel spielt, der investiert eher in ein gut ausgestattetes PC-System als der Otto Normalverbraucher. Wir wollten damals von unseren Lesern wissen, welche Hardware in ihren PCs steckte.

42 % der Umfrageteilnehmer gaben an, eigens für ein Spiel schon einmal ihren PC aufgerüstet zu haben. Bei jedem vierten Spieler stand ein 19-Zoll-Monitor auf dem Schreibtisch. 80 % der Leser ließen die Pixelarbeit vorzugsweise von Grafikkartenchips der jüngeren Generationen wie TNT-2, Voodoo3 und Geforce verrichten. 35 % unserer Leser gaben an, demnächst eine neue Grafikkarte anschaffen zu wollen, während genauso viele ihrem System einen schnelleren Hauptprozessor spendieren wollten. Knapp 60 % der Umfrageteilnehmer besaßen einen Joystick, 56 % ein Gamepad. 84 % der PC-Games-Leser nutzten Windows 98 oder 98 SE als Betriebssystem auf ihrem Spiele-PC, 10 % wollten sich damals nicht von Windows 95 trennen und 6 % vertrauten auf Linux. ❑







MEISTERWERKE

AUF DVD
• Video zum Spiel

Battle Isle

Von: Stefan Weiß

Rundenstrategie ist öde? Von wegen – die Battle-Isle-Reihe hat PC-Geschichte geschrieben!



BEGRÜSSUNGSRITUAL | Das Volk der Drulls in der **Battle Isle**-Serie braucht einen erfahrenen Strategen, um den mächtigen Gegner Titan-Net aufzuhalten – Ihre Aufgabe als Spieler!

WABENMUSTER | Typisch für die **Battle Isle**-Reihe sind die aus sechseckigen Feldern aufgebauten Karten, besser bekannt unter dem Begriff Hexfelder.

Mit der richtigen Figur im passenden Moment den perfekten Zug machen – was bei einer Partie Schach typisch ist, galt in den Neunzigerjahren auch für PC-Strategen!

Echtzeithits wie Warcraft oder Command & Conquer waren noch nicht erfunden, als Blue Byte, Schöpfer der erfolgreichen **Die Siedler**-Reihe, mit **Battle Isle** zum großen Wurf ansetzte. Zunächst nur für Amiga erhältlich, konnten sich PC-Spieler anno 1991 in die rundenbasierten Schlachten auf dem Planeten Chromos stürzen. Der Spieler verkörperte dabei den Erdenbürger Walter Harris, den die außerirdischen Drulls als den „großen Strategen" für ihren Kampf gegen ein mächtiges Roboter-Imperium (Titan-Net) einsetzten. Wahlweise gegen den PC oder gegen einen menschlichen Spieler befehligte man seine Truppen in abwechselnden Bewegungs- und Aktionszügen über den geteilten Bildschirm. Als Spielfläche dienten hexagonale (sechseckige) Felder. Dabei kam es darauf an, Stärken und Schwächen der Einheiten konsequent einzuplanen, um den Gegner zu besiegen. Fabrik- und Depotgebäude, die auf der Karte verteilt waren, sorgten für Nachschub – vorausgesetzt, man schaffte es, ein solches Gebäude einzunehmen. Das im Grunde simple, aber genial inszenierte Stein-Schere-Papier-Prinzip zog PC-Spieler schnell in seinen Bann – man wollte mehr! Das „Mehr" gab es in Form von zwei Szenario-Disketten, die Blue Byte veröffentlichte.

Schon ein Jahr später legte Blue Byte nach – mit **History Line: 1914-1918** transportierte das Entwicklerteam das geniale Gameplay von **Battle Isle** in die Schlachten des Ersten Weltkrieges. Und das mit durchschlagendem Erfolg. Im Test der PC Games 12/92 lobte Hans Ippisch (heute Verlagsleiter von Computec) die seriöse Umsetzung des ernsten Themas und vergab die Gesamtnote von 88 %. **History Line** spielte sich wesentlich entspannter und eingängiger als **Battle Isle**, bot aber dennoch genügend Tiefgang, um stundenlang zu begeistern.

Als Battle Isle 2 1993 endlich erschien, war dies die reinste Offenbarung für Strategen. Abwechslungsreicher, größer und grafisch auf der Höhe der Zeit – mit neuen Features wie Wettereinfluss, begrenztem Treibstoff und Munition versehen, sorgte es für puren Spielspaß. Redakteur Harald Wagner wertete mit 90 % und resümierte: „Die schönen Grafiken und der starke Computergegner machen **Battle Isle 2** zu

RUNDE FÜR RUNDE

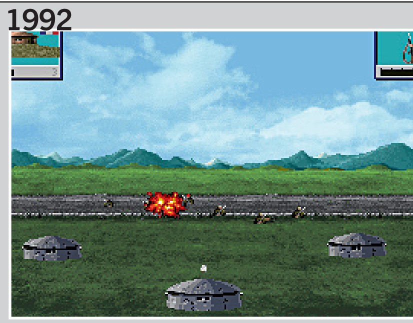
Vor 19 Jahren eroberte Blue Bytes Rundenstrategie-Serie Battle Isle die PCs der Spieler. Wir blicken zurück und stellen alle Teile im Überblick vor.

Den Ursprung der deutschen **Battle Isle**-Reihe findet man im japanischen Rundenstrategiespiel **Nectaris (Military Madness)**, das schon 1989 für die Konsole PC-Engine erschien. Viele Features wie etwa das Sci-Fi-Szenario, das Hexagon-Spielfeld, das rundenweise Ziehen und Kämpfen waren dort schon so vorhanden, wie man es von der **Battle Isle**-Reihe her kennt. Die **Nectaris**-Reihe gibt es auch heute noch auf vielen Plattformen – ganz aktuell etwa als iPhone-App.

1991

Der geteilte Bildschirm war typisch für **Battle Isle**. Abwechselnd mit der KI oder dem menschlichen Mitspieler plante man hier Angriffe und Bewegungen.

1992



Der Ableger **History Line: 1914-1918** adaptierte das Spielprinzip von **Battle Isle** quasi 1:1 – als Szenario diente jedoch der Erste Weltkrieg.

DER UNGELIEBTE SOHN

2001 versuchte sich der slowakische Entwickler Cauldron an einer Fortsetzung der genialen Strategieserie – und ging damit baden.

SPANNUNG? | Das Packshot-Motiv von **Der Andosia-Konflikt** machte ordentlich was her – das Spiel jedoch enttäuschte.

In Komplett-3D-Grafik und mit einem typischen Echtzeit-Basis-Aufbaupart stieß **Battle Isle: Der Andosia-Konflikt** nur auf wenig Gegenliebe. Lediglich die Kämpfe trug man weiterhin rundenweise aus. Gerade mal 75 % Spielspaß vergab Rüdiger Steidle in seinem Test in Ausgabe 01/2001. Sein Fazit: „Wer den Andosia-Konflikt genießen will, muss drei Dinge mitbringen: viel Zeit, den Willen, das Online-Handbuch zu wälzen, und Geduld für das zähe Ressourcen- und Nachschubmanagement. Wer über die Designmängel hinwegsieht, wird zwar mit viel Spieltiefe belohnt, doch auch Hardcore-Strategen hätten sich über einen dynamischeren Spielablauf und mehr Action sicher nicht beklagt."



KLASSIKER | Die Benutzeroberfläche in **Battle Isle 2** bot zum ersten Mal in der Spielserie eine komfortable Maussteuerung. Außerdem fügte **Battle Isle 2** den zuvor zweigeteilten Spielzug (Bewegungs- und Aktionsphase) zusammen. Man musste umdenken, da jede gezogene Einheit nun sofort eine Aktion zugewiesen bekam. In großen Schlachten befanden sich bis zu 400 Einheiten auf dem Spielfeld.

DIE ERBEN VON BATTLE ISLE

Viele Fans wünschen sich sehnlichst eine Fortsetzung der beliebten Strategie-Reihe. Doch statt untätig zu warten, werkeln fleißige Spieler an Eigenkreationen.

Wer im Internet stöbert, findet etliche Alternativen zu **Battle Isle**. Zwei Projekte orientieren sich dabei sehr genau an den Original-Spielen. Das ursprüngliche **Battle Isle** lebt in **Crimson Fields** fort, während sich **Advanced Strategic Command** (**ASC**) wie ein waschechtes **Battle Isle 2**/**Battle Isle 3** spielt. Beide Spiele enthalten unzählige Karten. Sogar Portierungen für Linux (**ASC**) sowie für Mac, Pocket PC und Dreamcast (**Crimson Fields**) sind verfügbar.

Downloadlinks:
Crimson Fields: http://crimson.seul.org
Advanced Strategic Command: http://www.asc-hq.org



DOPPELGÄNGER | Die Einheiten und Levelkarten in **Advanced Strategic Command** erinnern sehr stark an die Originalvorlage – super!

einem Highlight des Strategie-Genres." Die Zusatz-CD **Das Erbe des Titans** bot gewohnt hochwertigen Karten-Nachschub und heimste einen PC-Games-Award ein. Die CD-Version (1994) von **Battle Isle 2** ermöglichte erstmals LAN-Partien, ein echtes Novum in dieser Zeit.

Auch Teil 3, Schatten des Imperators, überraschte mit einer tollen Weiterentwicklung. **Battle Isle 3** bot eine für Windows 95 optimierte Benutzeroberfläche – man konnte Menüs beliebig skalieren und anordnen, klasse! Petra Maueröder war entzückt und setzte 90 % Spielspaß unter den Test. Spielerisch ließ sich Blue Byte nicht von der „Popcorn-Strategie" eines **Command & Conquer** beeindrucken und blieb seiner beinharten Linie treu. Fans freute das, Neulinge wurden jedoch abgeschreckt. Vielleicht lag dies aber auch an den teils sehr trashigen Realfilm-Sequenzen, mit denen **Battle Isle 3** mächtig auf den Putz haute.

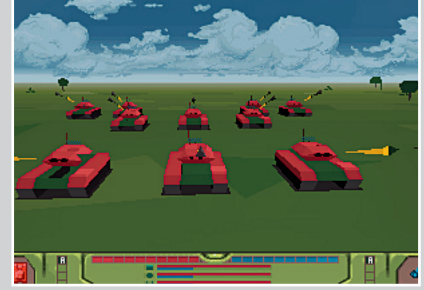
Zwei Jahre blieb es ruhig, bis 1997 mit **Incubation** ein ganz anderer Wind im bis dato bekannten **Battle Isle**-Alltag wehte. **Incubation** hatte nichts mehr mit dem ursprünglichen Spielprinzip gemein. Der Spieler steuerte nun eine Squad-Einheit auf der Kolonie Scay-Hallwa, die von mutierten Ureinwohnern heimgesucht wurde. Puristen der **Battle Isle**-Reihe konnten mit dem Taktik-Spiel nur wenig anfangen. Doch das düstere, zum Teil an **Aliens** angelehnte Szenario überzeugte. Die Atmosphäre war dank des grandiosen Soundtracks und toller Effekte spitze, die Missionen fordernd und das im Spiel enthaltene, rollenspielartige Talent-System motivierend. Florian Stangl schrieb: „**Incubation** ist klar die neue Referenz im Runden-Genre. Die taktische Komponente fasziniert und ist für Einsteiger wie Profis gleichermaßen gut abgestimmt." – Resultat: 92 % Spielspaßwertung. Auch das 1998 erschienene Mission Pack kassierte die 92%-Wertung. ❑

STEFAN ERINNERT SICH



Vielleicht haben Sie es beim Lesen des Artikels schon gemerkt – die **Battle Isle**-Reihe war und ist fester Bestandteil meiner Spielesammlung. Viele angenehme Stunden verbinde ich mit diesen tollen Strategiespielen, die ich in der Sammelbox, der **Battle Isle: Platinum Edition**, jedem Strategie-Fan nur empfehlen kann. Zwar sind Emulatoren wie DosBox oder spezielle Patches nötig, damit alle **Battle Isle**-Spiele auf heutigen PCs laufen, aber diese kleine Mühe lohnt sich!

1993/1994



In **Battle Isle 2** wurden Kämpfe optional in einer echten 3D-Ansicht dargestellt, was für damalige Verhältnisse spektakulär gut aussah!

1995



Battle Isle 3: Schatten des Imperators legte großen Wert auf Realfilm-Zwischensequenzen. Die schauspielerische Leistung wirkte dabei eher komisch.

1997



Im taktisch anspruchsvollen und spannenden **Incubation** erinnert nur noch das Spieluniversum an **Battle Isle**. Hex-Felder und Armeen sind passé.

Im nächsten Heft

❑ Test

Mafia 2



Ein Familienfest der ganz besonderen Art: Im zweiten Teil des Action-Spektakels erwarten Sie wieder knallharte Mafiosi, eine packende Geschichte, haarsträubende Missionen und blaue Bohnen im Überfluss.

❑ **Test**

Starcraft 2 | Was lange dauert, wird endlich genial? Was taugt **Wings of Liberty**?



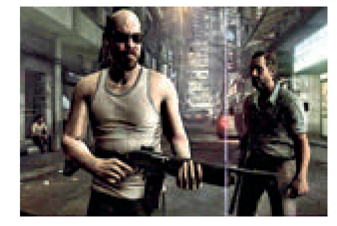
❑ **Vorschau**

Two Worlds 2 | Wir verraten, was es mit dem spannenden Mehrspieler-Modus auf sich hat.



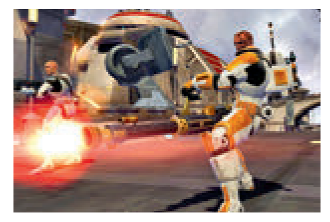
❑ **Test**

Kane & Lynch 2: Dog Days | Das vollkommen verrückte Gangsterpaar macht Schanghai unsicher.



❑ **Vorschau**

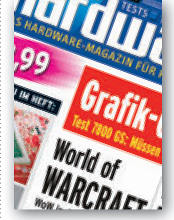
The Old Republic | Wir haben die Entwickler besucht und das Online-Rollenspiel angetestet.



PC Games 09/10 erscheint am 25. August!

Vorab-Infos ab 21. August auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
In der DVD-Plus-Variante enthalten: viele Vollversionen, darunter **King's Bounty**. Außerdem: A1-Poster, Grafikkarten-Quartetts (Teil 1).



SFT – Spiele, Filme, Technik
Topthema: Systemkameras im Vergleich. Special: PC-Monitor als Fernseher. Außerdem: iPhone 4 im großen Praxistest.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack (abo), Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Stefan Weiß (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert (ma), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Christian Gögelein (cg), Christoph Kraus (ck), Jürgen Krauß (jk), Matthias Hesselmann (mh), Sascha Lohmüller (sl) Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schönlein (cs), Christoph Schuster (cps), Rainer Rosshirt (rr), Sebastian Stange (st), Andreas Zuber (az)
Trainees Christina Kalka, Patrick Schmid, Julian Reimert, Anne Schmiedl, Roland Seese
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Brunner, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de

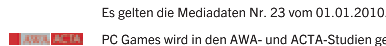
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Trainees The-Khoa Nguyen, Sebastian Srb
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.